CONCOURS Polaris : une gamme complète à gagner !

BACKSTAB n°31

Le magazine des jeux de rôles

backstab

L'au-delà
Ayez de l'esprit !

ParabelluM
Une campagne pour WARHAMMER 40,000

100% JEUX
- Les médiums à Warhammer
- Les Soldats de Dieu
- Cryptozoologie
- Plus de 40 nouveautés, Mage, Obsidian...

- **INTERVIEWS** : Paul Bonner / Andréas Eschbach / Paolo Parente
- **SCÉNARS** : D&D3 / Vampire / Shadowrun / Maléfices / Prophecy

Belgique 210 FB - Luxembourg 210 FLUX - Suisse 8 FS - Canada 8,95 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 700 FC

N°31 juin 2001 - Mensuel - 29 Francs



Halloween
Concept

Présente











Il était une fois...

Le Jeu de Cartes pour Raconter des Histoires



Un jeu de Richard Lambert, Andrew Rilstone et James Wallis.

Illustrations de Florence Magnin et Sophie Mounier

« Il était une fois... »

est le jeu de cartes pour raconter des histoires, des contes de fée…

Un joueur est le « Conteur ». Il invente une histoire en s'appuyant sur les éléments — personnages, lieux, événements, objets... — qui figurent sur ses cartes. Il dirige son histoire vers la conclusion inscrite sur sa carte « Dénouement ». Les autres joueurs peuvent l'interrompre à tout moment à l'aide des cartes qu'ils ont en main et reprendre alors le récit. Chaque joueur participe ainsi à l'élaboration du conte, jusqu'au moment où l'un d'entre eux réussit à poser sa carte « Dénouement » et gagner la partie.

Pour tous les âges, avec un peu d'imagination, entre amis ou en famille.

- *112 cartes « Il était une fois... »*
- *56 cartes « Dénouement ».*

Des cartes vierges sont également fournies, pour permettre aux joueurs d'enrichir le jeu de leurs propres idées.

Informations :
Halloween Concept



sous licence

ATLAS GAMES

Vous pouvez . . .

... manquer l'événement créatif de l'année si le cœur vous en dit. Mais je me fais un devoir de vous prévenir. Désolé, ce n'est pas du JDR, même si la cuvée de ce mois-ci est plutôt sympathique (*Mage 3, Obsidian, Inquisitor*...). Non, c'est juste qu'à l'insu de tous, le comics traditionnel va bientôt prendre une claque et être révolutionné, comme il le fut en son temps par des séismes du genre *Watchmen* ou *V pour Vendetta*. Le numéro 1 des *NEW X MEN* de Grant Morrison est sorti. Oh ! Bien sûr, certains diront que je m'emballe, que malgré une intrigue qui repart aux sources et des dialogues trop bien sentis, cela ne fera qu'un titre Marvel de plus, consensuel, comme les autres (bagarre, poursuite, bagarre, poursuite...). Mouais... Peut-être que moi je n'arrive pas à oublier comment travaille Morrison, et à ne pas noter qu'il est "étrange" que ce groupe comporte cinq membres (une cellule vous dites ?), qu'il y a un tueur avec un totem animal (Serval), une rousse (Ragged Rob... pardon, Jean Grey), une clubeuse sur plate-forme boots (Frost, hein ? 'm rappelle quelque chose ce nom...). Et puis bon, c'est pas que Xavier ressemble à un mix entre Quimper, avec son siège d'handicapé, et KingMob/Morrison, avec son crâne rasé. Mais quand même... Vous ne comprenez pas ? Lisez *Les Invisibles*, et vite, parce que le *comics doom* va devenir plus magique que jamais. On les avait prévenu, à Marvel, qu'il ne fallait pas donner les rênes d'un empire à un alchimiste onto-anarchiste...



Patrick Renault





SOMMAIRE N° 31

En couverture


Page 24
Dossier sur l'au-delà


Page 14
Deux graphistes de rêves


Page 59
Les esprits veillent



Page 90
Dans les secrets de l'Empereur

Magazine

100% Jeux

Critiques

Divers

Courrier



Salut les gens de Backstab, Et bonjour aussi à Monsieur $alade,

Cette rubrique contient de l'humour

À l'improviste, je vous surprends à débarquer dans notre belle cité d'Argentoratum, en avril, me dit-on à l'oreillette. Que pourrais-je donc dire, ou faire (ne jetez pas le billet avec l'enveloppe), pour vous convaincre de nous accorder une petite visitation ? Que nous sommes avenants, cultivés et enthousiastes ? Que nous pourrions partager une petite partie sympa, entre gens de bonne compagnie ? (si je m'y colle ce sera du Delta Green probablement, mais étant des pros, j'imagine que vous pourriez nous faire une petite démo en live de vos talents de conteurs) Que ce serait plutôt décontracté, qu'on pourrait se bourrer la gueule à la vodka-pomme ou au rhum flambé, que nos canap' sont relativement confortables ? Que j'ai toujours rêvé de savoir qui sont vraiment les rédacteurs de ce magazine qui passe de 25 à 29 Francs sans le signaler à ses lecteurs ? Que nous, l'Association Songes, préparons un Grandeur-Nature que nous voulons grandiose, terrible, merveilleux, et que vous êtes frais, volontaires et insolents, et à même de nous faire connaître de la France entière ? ! Nous pourrions discuter, nous amuser comme des petits fous, et soudain, mais alors, tout ça… Voilà, voilà, ben c'est pas tout ça, j'vais y aller. Je vous laisse à tout hasard nos coordonnées. À bientôt, qui sait ?

Mathieu, pour Songes (67)

JE sais : plutôt crever !… Oui, mon cher Mathieu, c'est désinvolte mais c'est ça la vie, la vraie… La vie aux champs. Celle que tu dois sans doute supporter chaque jour dans cette lugubre région abandonnée des dieux et surpeuplée de cigognes qu'est l'Alsace. Je sais, on s'emmerde ferme en Alsace, mais ce n'est pas une raison pour qu'on vienne y déprimer avec toi.
Donc je me permets de commencer ma réponse par la fin de ta missive, au charme délicieusement acnéique de naïveté rôlistique. "À bientôt, qui sait ?", demandes-tu. Et je réponds : "JE sais qu'on ne se verra JAMAIS". Pourquoi ? vas-tu me dire… Mathieu, tu es beau drapé dans ta désarmante candeur, mais ça ne te sauvera pas car je te dois la franchise.

Il est hors de question que nous abandonnions un seul membre du personnel de Backstab (pas même Michaël C., notre stagiaire roumain, ou une grenouille bouddha de Croc) entre les doigts gourds de délinquants choucroutophiles alcoolico-néophytes : vodka-pomme ou rhum flambé… pourquoi pas du Destop© et du Pscchit Citron© pendant qu'on y est ? Si c'est ta vision de l'orgie, écris plutôt à Pikachu ou à Jacob & Delafon©. Je passerai sous silence tes allusions scabreuses, dignes du Petit Théâtre de Bouvard, sur le confort de votre ameublement de salon. J'ai bien compris ton petit manège. Nous n'avons pas éviscéré de l'orc ensemble, que je sache… Alors, jamais plus tu nous traites, mes potes et moi, de "frais, volontaires et insolents". Compris ? Et surtout, c'est la raison principale, nous ne viendrons jamais goûter à ton schnaps cthulhuesque car tu n'as pas dis le mot magique, Mathieu… "s'il vous plaît".

Kannibal Lecteur
(évinçant James Batavia)

Blague à part (car tout ceci n'est que de l'humour, personne ne le comprendra jamais. Si, Mathieu peut-être, pour une fois…), nous nous ferons un plaisir de nous rendre en Alsace pour un prochain *À l'improviste*. Et nous vous invitons vivement à contacter le sympathique Mathieu et ses amis, pour participer à leur GN med-fan sombre, Les Corbeaux, qui se déroulera début septembre près de Belfort :

Association Songes - C/o Mathieu Grayer
2 rue des Bateliers - 6700 Strasbourg

Pour en savoir plus, voir le Calendrier GN dans *Entre Nous*.

Si vous voulez écrire dans Backstab,
envoyez-nous vos scénarios à l'adresse suivante : halloween.lotus@wanadoo.fr (format : 26 000 signes, enregistrés en rtf). Et pour nous écrire :
- Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris
- Ou par le net : backstab@egroups.fr



Visuel de couverture : Cannon Companion de Paul Bonner. Aimablement fourni par Jeux Descartes.

Rédaction

backstab
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat

Relectures et corrections : Benoît Attinost, Lionel Dumont, Raphaël Mournat, Patrick Renault

Rédacteurs : Alix François, Benoît Attinost, Guillaume Baglan, Gaëtan Bothorel, Gregory Bouet, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Jeff, Junior, Cédric Magot, Masto, Raphaël Mournat, Gaël Oizel, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Monsieur Salade, Johan Scipion Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Crisse, Benjamin Fracasso, Grrr, Grégory Geng, Pierre Le Pivain, John Kovalic, Thierry Masson, Anne Rouvin.

Remerciements : merci à toute l'équipe de Jeux Descartes pour le visuel de couverture, à Jean Bey pour nous avoir présenté Paul et Paolo, à Paul Bonner et Paolo Parente pour leur gentillesse et pour s'être prêtés au jeu de l'interview, à Andréas Eschbach pour l'interview, à Crisse pour la cryptozoologie, à Loïc Rolin pour son mail qui m'a bien fait réfléchir, à Geof pour la soirée et les books, à Jeff pour le come-back, à Pierre pour ses conseils, à Léo pour les relectures… Benoît tient à remercier Casus Belli pour le coup de pouce à Onyx.

Musique d'ambiance : Assassin, Prodigy, Estampie (merci Benoît…), Louise Attak (merci Raf …)
Le site du mois :http://www.ensta.fr/~alcc/

Mea Culpa : toutes nos excuses à David Gouty et Damien Rocroy, auteurs de la prochaine campagne Nephilim intitulée Mugawir et dont les noms ont été remplacés par celui de David B. dans l'interview de Frédéric Veil. Toutes nos excuses également à Damien Vanderstraeten (pour les galères), à Stéphane Marsan (pour le rendez-vous raté). Toutes nos excuses enfin à Michel Le Bris, cité dans le dernier Pour la petite histoire et dont le nom n'avait pas été mentionné.

Production
backstab
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Benoît Attinost
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet (CGI), Igal Chelly, et Bertrand Bès.
Impression : ValPrint (UE)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Boris Vaylet
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS
Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 11 numéros - France métropolitaine : 250 francs, étranger : 300 FF

"Pas de Star Wars v.f. avant 2002" . . .

. . . a annoncé Wizards of the Coast France, décevant du coup nombre de joueurs. Et AEG a récupéré les droits de son jeu de cartes à collectionner L5R. Voilà pour les deux événements majeurs de ce mois de juin, riche en actualité rôlistique, comme vous allez pouvoir le constater en lisant ces pages. . .

Rumeurs

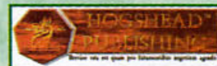
- *Battle Cattle, le jeu de combats de vaches, va être adapté en jeu de cartes, édité par SJ Games, et compatible avec la version jeu de cartes de Car Wars. (60%)*
- *Sword & Sorcery dévellopera Ravenloft pour D&D3, un jour. (37%)*
- *Benoît Attinost est un fan de Demis Roussos (période Afrodithe' Childs). (93%)*
- *Et il assume. (85%)*
- *Pour l'instant. (100%)*
- *Blue Planet sera bientôt traduit en français par le 7e Cercle. (80%)*
- *Un membre de la mailing-list Guilde s'est fait virer pour manque d'enthousiasme inconsidéré, par un modérateur un peu trop pro-Multisim (98%).*
- *Le GROG (www.roliste.com) décernerait désormais un Grog d'or. On parle pour cette année de Blue Planet (93%) et de Diomin (13%).*
- *Corsair Publishing préparerait un magazine en anglais, spécial D20, intitulé Campaign Magazine (75%)*
- *Siroz devrait traduire sous peu la série D20 Witchfire de Privateer Press. (85%)*
- *Backstab va ressusciter... (23%)*

Sheila reprend ses droits !



Une erreur a été commise dans l'aide de jeu *Shadowrun* du précédent numéro, présentant l'archétype du Chasseur d'artefacts. Le dénommé Sleila Blatavska, président de la Fondation Atlante présenté comme un individu mystérieux de sexe masculin, se nomme en réalité Sheila Blatavska et est une femme, une elfe même. Elle est mentionnée, notamment, dans les suppléments *Dunkelzahn's Secrets*. Merci à Olivier qui nous l'a signalé de manière un peu virulente, avant d'adoucir ses propos.

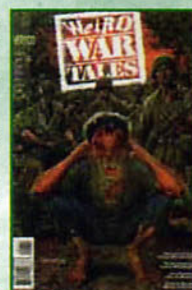
Noblesse oblige



Hogshead Publishing, l'éditeur anglais de *Warhammer RPG* a annoncé qu'il allait publier une nouvelle édition de *Nobilis*, JDR paru (mais épuisé) chez Pharos Press. Ce jeu vous propose d'incarner des entités luttant pour la protection ou la destruction de... notre réalité ! Cette nouvelle version de *Nobilis* devrait sortir en août et faire 200 à 300 pages. Wait and see...

Drôle de guerre...





Il y a quelques années de cela, DC Comics avait eu la bonne idée de sortir dans la collection Vertigo une mini-série en quatre volets intitulée *Weird War Tales*. On y trouvait des histoires de guerre au parfum "fantastique", et ceux qui ont eu la chance de suivre cette série s'en souviennent encore (surtout de la couv' de Phil Hale !). Shane Hensley, l'auteur de *Deadlands*, est de ceux-là : sur le même modèle, il vient de lancer la création d'un JDR intitulé *Weird Wars* (l'héritage est totalement assumé), un jeu de guerre historico-terrifique, qui transportera vos personnages sur le front ouest. Dans quelques mois, vous pourrez à loisir casser du nazi, tout en prenant garde aux loups-garous, en système D20. On en rêvait, Pinnacle le fait...

Au soleil, ça pourrit plus vite !



Eden Studios a annoncé la sortie prochaine de *Fistfull of Zombies*, la version "western" de *All Flesh Must Be Eaten*. Au programme : de nouveaux archétypes, des règles en pagaille et un système de conversion pour *Deadlands*. Parce que, forcément, ça ressemble un peu à *Deadlands*, et qu'en plus c'est Shane Hensley lui-même qui s'y colle. Bizarre, bizarre...

Ways of the Shadowlands

Alors qu'on préparait nos canulars pour le Backstab d'avril, l'idée avait germé de critiquer un faux supplément pour *L5R*, consacré aux habitants des Shadowlands. Trois jours plus tard, AEG annonçait la parution prochaine de *Way of the Shadowlands*, nous privant d'une bonne plaisanterie. Mais bon, on ne va pas leur en tenir rigueur puisque le supplément en question est là, à l'heure, et qu'il se propose de nous fournir des infos sur les Shadowlands, des règles pour être "teinté" et pour jouer des personnages pervertis, des précisions sur les Oni, etc. On passe du côté obscur le mois prochain, pour vous dire ce qu'on en pense...160 F, chez AEG.



Zorro ! Zorro ! Zorro !

A priori c'est une idée débile. Ou une idée de génie. Gold Rush Games devrait sortir ce mois-ci *The Legacy of Zorro*, un JDR sur le thème du justicier masqué. On rigole, et puis on réfléchit un peu, on lit des trucs sur des mailing-list, on écoute les auteurs en parler, et finalement on s'aperçoit que c'est un mythe hallucinant, qu'il existe plus de cent versions différentes de Zorro : la version 1820, la version mexicaine, celle où Zorro est une organisation, etc. Bref, de quoi trouver son bonheur et monter de pures campagnes pulp. Alors on attend, un peu impatient, intrigué, ce JDR bizarre de 32 pages, en système Fuzion et qui devrait sortir sous peu. 80 Francs environ.



Cell contre-attaque





L'éditeur des jeux de figurines *Krash* et *Ronin* a des projets importants pour cette année 2001, puisqu'il prévoit de sortir deux nouveaux jeux. Le premier s'intitule *Hybrid*, se déroule dans un monde peuplé de races monstrueuses et se joue avec des figurines de 60 mm (ce qui devrait ravir les fans d'*Inquisitor* avides de conversions). La plus grande particularité du jeu est de proposer des figurines en kit (torse, tête, membres, armes...) modulables à l'infini. Plus traditionnel par son échelle (30 mm), *1999* devrait suivre et à l'air tout à fait hallucinant. C'est un jeu rétro-SF ambiance Seconde Guerre Mondiale (comme le projet *AT-43* de Rackham), qui flirte avec le genre super-héros (comme le très attendu *Godlike* de Pagan). Les premières figurines sont très fines et ont un look bien sympa. Sortie l'hiver prochain.



Ceux qui venaient d'une Poké-ball



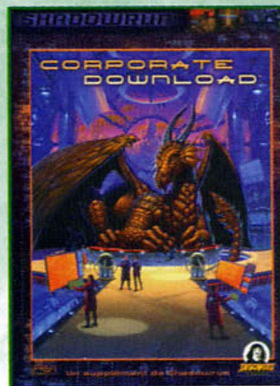
Voici enfin le premier né des petits JDR Dork Storm, la compagnie de John Kovalic qui édite *Dork Tower*. Introduit par vos héros favoris (Carson et les autres...), ce JDR format comics vous invite à incarnez de jeunes cultistes qui, eux seuls, peuvent capturer les quatre cents Pokéthulhu hideux qui arpentent l'insondable galaxie, et qui sont référencés dans le célèbre *Pokenomicon* dont vous avez une copie ! C'est excellent et jouable en quelques heures, avant d'entamer une campagne plus sérieuse. Et comble du professionnalisme, vous trouverez dans ces vingt-cinq pages un scénario d'introduction et des figurines en carton ! Un bon délire, mais réservé aux anglicistes, et pour près de 50 Francs tout de même...

La roue tourne



Depuis un petit bout de temps déjà, Wizards of the Coast a acquis les droits d'adaptation en JDR de la saga *The Wheel of Time* de Robert Jordan. Le jeu, en système D20, est en cours de rédaction et sa sortie était annoncée pour août prochain, à la Gen Con. La parution est retardée et *The Wheel of Time RPG* ne devrait pas voir le jour avant novembre. Les fans n'ont plus qu'à patienter...

Corporate Download



Ce qui est bien avec la traduction "Jeux Descartes" de *Shadowrun*, c'est qu'avec le retard accumulé, il reste encore pas mal de trucs à sortir, alors que le jeu vient de mourir (il va certainement ressusciter, mais bon, on verra si la qualité est toujours au rendez-vous). Ce mois-ci sort donc un supplément qui nous parle de l'état des corporations principales de l'univers de *Shadowrun*, après les événements de la storyline des années 2058 et suivantes. L'ensemble est agréable à lire, dans le style habituel (des faits avérés, annotés par des runners) et les informations importantes sont bien là, même si les petites notes d'ambiance sont un peu trop présentes : on a du mal à tirer la substantifique moelle au milieu des divagations des runners en présence. C'est donc 100% background, 100% storyline et, franchement, 100% pas indispensable du tout. Mais vous n'allez tout de même pas nous faire croire que vous allez rater un supplément de *Shadowrun* ? 139 nuyens.

Recyclage ?



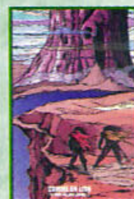
Storm Tribe vient d'arriver. Il semble qu'après Orlanth et Ernalda, les joueurs de *Hero Wars* vont enfin pouvoir découvrir des dieux comme Humakt, Issaries et Chalana Arroy, dont les fans de Glorantha n'avaient jamais entendu parler. Bref, il semble que le recyclage de tout le matos période *RuneQuest* ait encore de beaux jours devant lui. Notre critique/initié de Lhankor Mhy vous livrera les résultats de son rituel d'analyse ludique le mois prochain. 258 pages touffues, disponibles dès maintenant.

La compil



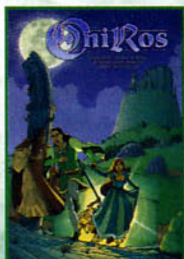
Aux débuts de *Feng Shui*, à l'époque où Daedalus Entertainment éditait encore le jeu, les suppléments se résumaient souvent à une compilation de scénarios. Renouant avec *Marked for death*, *In your face again* propose dix aventures génériques explorant autant de thèmes que de lieux originaux pour se battre. De la Rome de 69 après J.C. à une convention de SF, en passant par la jungle africaine de 1850 et un stade, les auteurs n'ont pas lésiné pour donner un nouveau souffle à votre campagne. Ils ont même eu la bonne idée de reprendre des éléments d'anciens suppléments. Un excellent choix pour les modérateurs en mal d'inspiration.

Chroniques du PLF



Fans de *Thoan* : l'association loi 1901 des Faiseurs d'univers recrute ! Le numéro 2 de *Comme un lion*, le fanzine de *Thoan*, est d'ailleurs arrivé http://thoan.fr.st... De même que celui des *Érudits de l'Ambigu* pour *Hero Wars*, disponible en boutique http://erudits.free.fr... Et pis tous les farfadets de *Lyonesse* sont invités à faire vivre le jeu http://tocteam.free.fr/lyo... Quant aux fans esseulés de *R.A.S.*, qu'ils essaient donc la liste de discussion (ras@egroups.fr) ! Ah, et que voit-on pointer au loin à l'horizon, ne serait-ce pas un pavillon noir ? À moins qu'il ne s'agisse d'une foire extraterrestre ? ou d'un L.A. futuriste ? En tout cas, ça bouge dans le Paysage Ludique Francophone !

Rêverie



Le plus ancien des JDR français n'est pas mort ! J'ai entre les mains une réédition de *Rêve de Dragon*, format livre cartonné, et une réédition d'*Oniros*, format livre à couverture souple. Tous les joueurs désespérés de n'avoir réussi à trouver ces produits épuisés vont être contents ! Et puis, un livre, c'est mieux qu'une boîte qui fait vide. Les jeux sont identiques aux versions précédentes, à part la police de caractères pour *Rêve de Dragon* et la couverture pour *Oniros*. Bravo et merci ! Chez Multisim, respectivement 250 F et 160 F.

Dark Epics (epics et colégram)



On ne sait pas trop qui ça va pouvoir intéresser, mais ce supplément pour le *Mind's Eye Theatre* va vous aider à jouer à plusieurs et pour longtemps à Vampire-marteau-ciseau-papier grandeur nature. Y'a peu de chance qu'on vous le critique, parce qu'exceptées les règles de cross-over (hi, hi, hi, je suis le gentil *Changelin* ! Bouh ! bouh ! et moi je suis le fantôme) c'est presque aussi intéressant que le dernier tube de Francis Lalanne (OK, c'est gratuit, je l'ai pas écouté). Pour collectionneur de papier.

Elle est bonne cette couv'... heu...



Étant donnée la qualité des suppléments lupino-albinos concernant la collection *Year of the Scarab* (*Veil of Night*), on pouvait s'attendre à des romans du même niveau... raté ! Même en lecture diagonale, c'est pas bien. En lecture à l'envers, c'est pas mieux. On vous parle même pas d'une lecture horizontale ou aquatique. Ne vous laissez pas avoir par la Lara Croft de la couverture, y'a rien à en tirer.

GURPS, en vrac









GURPS continue, rapidement et sûrement, d'étendre son empire. En plus de quelques rééditions ou travaux de recyclage (comme *GURPS Lensman* le mois dernier, et le *Best-Of Pyramid* dans ces mêmes pages), les nouvelles créations se multiplient, au rythme de deux à trois suppléments par mois. *GURPS Traveller* est à la fête, avec *Modular Cutter*, un guide sur les cargos spatiaux (pas franchement indispensable) et deux guides de planète, *Planetary Survey 1 : Kamsii* et *Planetary Survey 2 : Denuli*, consacrés respectivement à une planète "parc d'attractions" et à une nouvelle race alien (les Shriekers). Sont encore annoncés des *Deck Plan* à la pelle, et *Starships*, un guide sur la vie quotidienne dans les vaisseaux spatiaux. Notons aussi la sortie de *GURPS Discworld Also*, toujours avec le concours de Pratchett, et qui vient compléter à merveille le premier *opus*. Enfin, *GURPS Spirits*, dédié aux créatures éthérées de l'au-delà devrait débarquer en boutique ce mois-ci, accompagné de *GURPS Cabal*. Ce dernier décrit une terre alternative à la nôtre, dans laquelle toutes les créatures merveilleuses existent et s'organisent pour échapper à la répression des hommes. Entre le *Cabale* de Barker et *Scales*, le tout écrit par l'excellent Ken Hite et accompagné d'un nouveau système de magie hermétique. À surveiller de près.



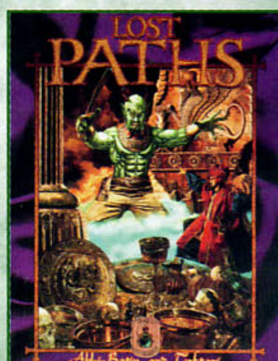


Lost Paths (la réalité dépasse la fiction)



La fausse

Y'a des trucs qui font froid dans le dos ! En avril, on avait cru drôle de vous faire la fausse critique d'un supplément pour *Mage* baptisé *Lost Tradition Ahl-i-Batin*. Et bien tenez-vous bien (tenez-vous mieux), voilà t-y pas que notre Loup Blanc nous sort de nulle part *Lost Paths* qui concerne, justement, les Ahl-i-Batin (mais aussi les Taftani et le Djinns). Après une lecture rapide, la critique d'avril peut s'appliquer à ce produit. Et pourquoi ça fout les jetons ? Parce que ça veut dire que si on a vu juste pour ce bouquin, il se peut qu'on voit débarquer dans nos boutiques les secondes éditions de *Thoan*, *Torg* ou pire, *Imago*. Je sais pas pour vous, mais moi j'en ai la chair de poule...



La vraie

Toujours des titres aussi bizarres...



Le prochain supplément pour *Unknown Armies* est enfin annoncé. Après moult extensions de background, Atlas Games a la bonne idée de nous proposer *Weep*, un recueil de six scénarios qui devrait sortir sous peu. Espérons qu'il sera aussi bon et déjanté que le fut *One Shots* en son temps. 180 balles.

Dungeons & Traps & Treachery &...



C'était les années 80. C'était le début des années 80 même. AEG et Fantasy Flight Games publiaient ces vieux modules, dans lesquels on expliquait avec moult détails comment fabriquer des donjons ou des pièges. Des donjons avec des cavernes, avec des galeries, des donjons avec des rivières souterraines, avec des vieux temples, et encore des donjons avec des objets magiques, des monstres errants... Et des pièges avec des pointes, avec du feu, de l'eau, des clous, du poison, des gaz, des cacahouètes mutantes... C'était les années 80 quoi, ce type de produit pullulait et... Comment ça AEG et FFG n'existaient pas à l'époque ? Hein ? ! 2001 ? Comment ça, date d'impression : 2001 ? Ce doit être un cauchemar ! On se pince le mois prochain, en espérant qu'on va se réveiller en sueur... En attendant, pour les *dungeons-keepers* convaincus, c'est 160 balles pour *Dungeons* (AEG) et 200 pour *Traps & Treachery* (Fantasy Flight Games).

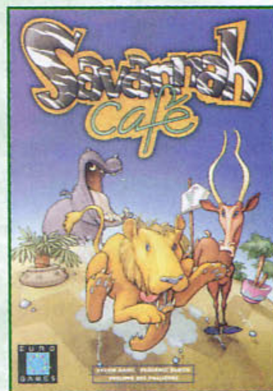


Rifter 14

Un certain manque d'inspiration plane sur ce quatorzième *Rifter*. Certes la présentation est toujours aussi agréable et efficace, l'organisation impeccable et les prévisions alléchantes, mais on ne peut que regretter la petite portion destinée à *Rifts*, qui aurait bien mérité le double de volume, tant la ville fantôme décrite, Goodcourt, semble riche en potentiel. Ce qui n'est pas le cas des articles sur *Heroes Unlimited*, *Palladium* et *Ninjas & Superspies*. Bref, un *Rifter* moyen, qui semble avoir fait les frais d'un bouclage hâtif. 60 balles, en v.o..

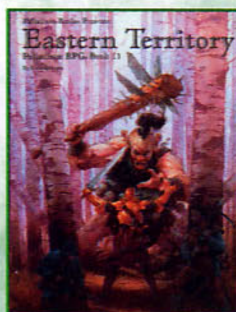


Dans la jungle, terrible jungle...



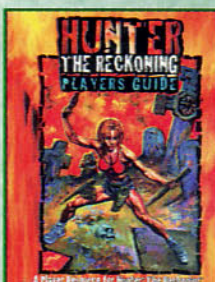
... Les lions ont soif ce soir ! Et pas qu'eux en plus. Les gazelles et les hippopotames ont aussi le gosier sec. C'est donc à celui qui sera le plus rapide pour arriver au Savannah Café afin de se faire servir une bonne chopine. Ce nouveau jeu de Descartes s'inscrit dans la lignée des jeux d'apéritifs, comme Isis et Osiris. Facile à expliquer, rapide à jouer (15-20 minutes), il possède en plus un look agréable. La mécanique de jeu autour des cartes que l'on peut chiper à l'adversaire tourne bien, mais reste assez monotone. L'ambiance, par contre, peut rapidement monter autour de la table. Un bon jeu, mais qui pour 120 Francs reste un peu cher.

À l'Est que du nouveau



Eastern Territory est un excellent supplément pour *Palladium RPG*, comme on les aime. Certes, ces suppléments se font rares, mais ils sont toujours d'une grande qualité et celui-ci ne déroge pas à la règle. Les cartes sont de très bonne facture, les provinces bien décrites, même si on peut déplorer une certaine confusion au niveau de l'organisation politique de Kaash, et si l'abondance des régions nuit un peu au niveau de détail fourni. Les nouvelles O.C.C. locales sont un peu inutiles, mais les idées de scénarios foisonnent. Que demander de plus ? Les nouveaux monstres sont un poil trop puissants, mais tant pis... pour vous ! 170 balles, et dans la langue de Shakespeare seulement.

Buffy style



À voir la couverture de Glenn Fabry, rien d'étonnant à ce que ce *Players Guide*, supplément en anglais pour *Hunter*, nage en plein *Buffy*, avec son chapitre technique entièrement consacré à la manière de booster comme il faut votre personnage pour casser du gros monstre. Bien Gros-Bill que tout cela. Nettement plus intéressant en revanche, la partie consacrée aux *Bystanders* (Témoins), ces Exterminateurs timorés qui ne s'impliquent pas directement dans la Traque. En prime, les illustrations de ces nouveaux types de personnages sont de toute beauté, ce qui tranche agréablement avec celles du reste du volume, généralement assez laides. En dehors de cela, ce *Players Guide* oscille entre le plutôt utile (une longue liste d'avantages et de désavantages pour étoffer un peu la psychologie et le background des Exterminateurs) et le superflu (deux chapitres de conseils qui enfoncent des portes ouvertes). Si les auteurs n'avaient conservé que l'essentiel, ce supplément tout gros et tout cartonné n'aurait eu que la taille d'un *Hunter-book*, ce qui lui aurait nettement mieux convenu. 210 balles, en v.o..

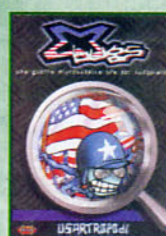
Ce qui ne me tue pas...



Décidément, les auteurs de *Blue Planet* (édité par Fantasy Flight Games) ne font rien comme les autres : *Natural Selection* est un guide de survie avec de vrais conseils de spécialistes ! C'est du jamais vu ! Toutes les techniques sont réunies ici (allumage du feu, recherche d'eau et de nourriture, etc.), on pousse même le vice jusqu'à vanter les mérites des tendons d'animaux pour la fabrication d'outils de fortune ! Ce *check-list*, rigoureusement exhaustif, est complété par une description de la faune et la flore propres à chaque milieu et climat (désertique, océanique, tropical, etc.), par un précis de météorologie et, plus classique, par un bestiaire d'une quarantaine de créatures. Et comme pour prouver l'utilité de tout ce savoir, un scénario assez meurtrier d'une quinzaine de pages conclut l'ouvrage. Ce dernier teste autant les talents de survie des PJ que ceux d'enquêteur et de négociateur. Tous ces éléments font de *Natural Selection* un supplément incontournable, que vous jouiez à *Blue Planet* ou non. En anglais, pour 190 Francs.

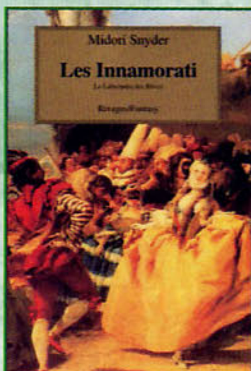
X-Bugs





Ce nouveau jeu espagnol (ou italien d'ailleurs... ? ? ?) nous propose de simuler les combats que se livrent deux races extraterrestres sur notre bonne vieille Terre. Heureusement pour nous, ces créatures sont insectoïdes et minuscules. On retrouve, de loin, le principe de *Disk-wars* mais avec un jeu de puces à la place des pogs. Les combats se font en "sautant" sur ses adversaires et l'ambiance est bonne autour de la table, même si on est quelques fois honteux de s'amuser avec de telles conneries...

À la découverte du dédale !



Rivages/Fantasy publie un roman intitulé *Les Innamorati, le labyrinthe des rêves* de Midori Snyder. Il s'agit d'une œuvre excellente dont la trame est centrée sur un labyrinthe. Ce dédale est connu pour lever les malédictions de ceux qui osent s'y aventurer. On suit le parcours de plusieurs personnages vivant au XVe siècle en Italie. Ils sont tous hantés par des fautes passées, des non-dits... Ils espèrent trouver dans l'exploration du labyrinthe la fin de leurs souffrances. Il s'agit d'un livre de bonne qualité, l'auteur réussissant à évoquer l'ambiance de cette Italie mythique et à rendre ses personnages attachants. On découvre aussi la capacité extraordinaire d'Anna, la créatrice de masques, capable de prendre vie. De nombreux éléments devraient intéresser les meneurs de jeu. À lire absolument. 150 Francs.

Tane la Granbretanne, ma grande

La gamme *Hawkmoon* persiste et signe avec la sortie des *Chroniques des Royaumes de l'Est*. Ce supplément abondamment illustré est composé de deux longues campagnes, ainsi que de dix amorces de scénarios. Elle permettra au meneur d'utiliser le background développé dans les deux précédents volumes des *Royaume de l'Est*. Profitez-en, car avant la fin de l'année vous aurez droit à un aller simple pour la très irradiée Germanie. 135 balles.



COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE : + 35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 499 F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70 F

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88

LIVRAISONS EN FRANCE METROPOLITAINE SOUS 48 H (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 24/01/01 et le 15/03/01 sont signalées par une puce « • »

D & D 3ème Edition VF	
Manuel des Joueurs	218,50
• Guide du maître	218,50
Feuilles de personnages	99,00
D & D 3rd Edition VO	
Player's Handbook	159,00
Dungeon Master's Guide	159,00
Monster Manual	159,00
Dungeon Master's Screen	76,00
Character Records	76,00
The Sunless Citadel	85,00
The Forge of Fury	85,00
Hero Builder's Guidebook	125,00
Sword & Fist	145,00
• *Psionics Handbook*	189,00
Speaker in Dreams	69,00
• *The Standing Stone*	69,00
• *Defenders of Faith*	145,00
D20 SYSTEM VF	
Mort à Freeport	65,55
• Terreur à Freeport	65,55
Le sang d'Oblivion	84,55
• Les enfants d'Oblivion	84,55
• La guerre des ombres	119,70
D20 SYSTEM VO	
• ***Dragonlords of Melnibone***	165,00
Diomin	155,00
Adventure Keep (AEG)	
Castle Zodrian	19,00
Sundered Faith	19,00
Tomb of the Ouerseers	19,00
Against the Barrow Kings	19,00
Jerimond's Orb	19,00
Out of Body, out of Mind	19,00
The Crypt of St Bethesda	19,00
Kurishan's Garden	19,00
The Last Gods	22,00
• *Dead Man's Cove*	22,00
• *Garadon Manor*	22,00
• *Servants of the Blood Moon*	22,00
• *The Ice Caves of Azinth*	22,00
• *Dungeons*	145,00
Penumbra	
Three Days to Kill	65,00
Thieves in the Forest	65,00
In the Belly of the Beast	65,00
• *Tide of Years*	85,00
Fiery Dragon Productions	
• *Silver Summoning*	79,00
NeMoren's Vault	79,00
• *To Stand on Hallowed Ground*	69,00
Paradigm Concepts	
• *The Spear of Lohgin*	89,00
• *The Blood Reign of Nishanpur*	89,00
Troll Lord	
A Lion in the Ropes	45,00
Galal's Grave	45,00
• *Dzeebagd : Beneath Inzae*	55,00
• *The Malady of Kings*	55,00
Legens & Lairs	
Darkwood's Secret	30,00
Raid on Tonwell	30,00
Raven Mine	30,00
The Dragon's Wish	30,00
• *The Tuggart Gauntlet*	32,00
• *Lost Hunt*	32,00
• *The Dark Tribe*	32,00
• *The Black Stairs*	32,00
• *Voyage to Storm Isle*	32,00
• *The Thief's Gold*	32,00
• *Sign of the Skull*	32,00
• *Wreyland Serpent*	32,00
Scarred Lands	
Relics & Rituals	159,00
Crucible of Freya	55,00
Rappan Athuk	65,00
• *Demons & Devils*	55,00
• *Scarred Lands Gazetteer*	59,00
Divers	
• *The Longest Night*	79,00
• *Madness in Freeport*	89,00
• *The Mask of Marruk*	69,00
AD & D	
Bestiaire Monstrueux	**199,00**
Ecran du Maître de Donjon	**39,00**
Combat et Tactiques	**99,00**
Talents et Pouvoirs	**99,00**
Magie et Sortilèges	**99,00**
Campagne Haut Niveau	**99,00**
Le Livre des Artefacts	**79,00**
Les dieux des monstres	**69,00**
Mythes et légendes	**99,00**
Feuilles de personnages	**59,00**
Guide du constructeur de donj.	**49,00**
Catalogue des armes et équi.	135,00
L'épreuve du Guerrier II	**29,00**
L'épreuve du Magicien II	**29,00**
L'épreuve du Clerc	**29,00**
La nuit des Profondeurs	**149,00**
Le Cercle Brisé	**39,00**
Le Sceptre aux 7 morceaux	**149,00**
Les donjons du désespoir	94,05
Les mondes de TSR	**99,00**
L'Université de Magie	**59,00**
Manuel complet des Elfes	**69,00**
Manuel complet des Gnomes	**99,00**
Manuel complet des Nains	**99,00**
Manuel complet du Barbare	**69,00**
Manuel complet du Barde	**79,00**
Manuel complet du Druide	**69,00**
Manuel complet du Guerrier	**99,00**
Manuel complet du Paladin	**69,00**
Manuel complet du Prêtre	**69,00**
Manuel complet du Rodeur	**69,00**
Retour tombe des horreurs	**169,00**
CD Core Rules Expansion 2.0	215,00
CD Dragon Magazine Archive	430,00
A Darkness Gathering	75,00
A Hero's Tale	90,00
Axe of the Dwarvish Lords	195,00
Bastion of Faith	110,00
Castle Guide	95,00
Catacombs Guide	89,00
Complete Book of Villains	125,00
Coucil of Wyrms revised	175,00
Dawn of the Overmind	95,00
Destiny of Kings	65,00
Encyclopedia Magica 1, 2 ou 4	185,00
Evil Tide Monstrous Arcana	68,00
Fighter's Player Pack	110,00
Jakandor Land of Legend	152,00
Masters of Eternal Night	75,00
Monstrous Annual IV	145,00
Moonlight Madness	82,00
Myghty Fortress Sourcebook	92,00
Night of the Shark	68,00
Priest's Player Pack	110,00
Priest's Spell Comp. Vol 1, 2 ou 3	179,00
Reverse Dungeon	129,00

Road to Danger	89,00
Sages & Specialists	135,00
Sea Devils Monstrous Arcana	135,00
Sea of Blood	95,00
Silver Anniversary Boxed Set	439,00
Tales of the Comet	209,00
The Apocalypse Stone	119,00
The Illithiad	145,00
The Lost Shrine of Bundushatur	69,00
Treasure Chest	89,00
TSR Jam 1999	85,00
Wizard Spell Comp. Vol. 1 ou 2	185,00
Wizard Spell Comp. Vol. 3 ou 4	185,00
Wizard Spell Cards	95,00
World Builder Guidebook	149,00
Royaumes Oubliés	**199,00**
Catacombes de Solrétoile	**49,00**
Elfes de l'éternelle rencontre	**99,00**
Empires de la côte	**59,00**
L'épée des Vaux	**25,00**
La Tour Maudite	**25,00**
Le Draconomicon	**99,00**
Le Monde des Elfes Noirs	**99,00**
Le retour de Randal Morn	**25,00**
Les Carnets d'Elminster	**119,00**
Les Carnets d'Elminster App. 1	**39,00**
Les ruines de chateau Zenthil	**149,00**
Marco Volo "Arrivée"	**49,00**
Marco Volo "Départ"	**49,00**
Marco Volo "Voyage"	**49,00**
Religions & Avatars	**149,00**
Ruines de Montprofont	**149,00**
Secret de la forêt des araignées	**25,00**
Sélénae	85,00
Une Déesse aux Enfers	**49,00**
• ***Forgotten Realms***	279,00
Calimport	125,00
Castle Spulzeer	105,00
Cloak & Dagger	189,00
Cormanthyr Empire of Elves	180,00
Demihumans of the Realms	125,00
Dungeon of Death	69,00
Four from Cormyr	139,00
Gold & Glory	69,00
Hellgate Keep	69,00
Heroes Lorebook	139,00
Interactive Atlas CD	430,00
Into the Dragon's Lair	125,00
Monsters of Faerun	159,00
Pages of the Mages	119,00
Powers & Pantheons	149,00
• *Pool of Radiance Adventure*	125,00
Sea of Fallen Stars	185,00
Secret of the Magisters	145,00
Spellbound : Thay, Rashemen	185,00
Stardock : Undermountain	55,00
The City of Ravensbluff	179,00
The Fall of Myth Drannor	109,00
The Wyrmskull Throne	95,00
Volo's Guide to Baldur's Gate	119,00
Warriors & Priests of Realms	139,00
Wizards & Rogues of Realms	139,00
Planescape	**149,00**
Bestiaire Monstrueux	**99,00**
La frontière de l'infini	**39,00**
A Guide to the Ethereal Plane	120,00
Doors to the Unknown	95,00
Fires of Dis	89,00
Harbinger House	95,00
In the Cage : Guide to Sigil	115,00
Monstrous Compendium III	145,00
Tales from the Infinite Staircase	145,00
The Factol's Manifesto	135,00
The Great Mondron March	175,00
The Well of Worlds	119,00
Warriors of Heaven	139,00
Dark Sun Campaign Setting	209,00
Liberté	**69,00**
Tribus-esclaves	**69,00**
Négociants des sables	**69,00**
L'alliance voilée	**69,00**
Vallée de feu et de cendres	**69,00**
Dragonlance	
Chaos Spawn	99,00
Dragon's Rest	59,00
Dragonlance Classic	185,00
Knight's Sword	49,00
More Leaves from the Inn...	145,00
Rise of the Titans	129,00
Seeds of Chaos	95,00
Wild Elves	59,00
Dragonlance Fifth Age	185,00
A Saga Companion	109,00
Citadel of Light	152,00
Heroes of Defiance	135,00
Heroes of Hope	135,00
Heroes of Sorcery	135,00
Heroes of Steel	125,00
Last Tower : Legacy of Raistlin	135,00
Palanthas	69,00
The Bestiary	175,00
The Sylvan Veil	139,00
Wings of Fury	152,00
Greyhawk	
L'aventure commence	**149,00**
Guide du joueur	108,30
Against the Giants : Liberation	129,00
Return of the Eight	105,00
Return to Keep on Borderlands	89,00
Return to White Plume Mountain	85,00
Slavers	135,00
The Crypt of Lyzandred	79,00
The Doomgrinder	79,00
The Scalett Brotherhood	129,00
The Star Cairns	79,00
D& D Gazetteer	69,00
Living Greyhawk Gazetteer	189,00
Ravenloft	**99,00**
Contact mortel	**69,00**
Guide Van R. des Vampires	**69,00**
Un festin de gobelins	**69,00**
Le navire de l'horreur	**69,00**
Le guide Van R. des fantômes	**69,00**
La demeure de Strahd	**69,00**
Iles d'Epouvante	**69,00**
Nightmare Lands	139,00
The Shadow Rift	155,00
Domain of Dread	209,00
Van Richten's Guide Werebeast	89,00
Van Richten's Guide The Created	95,00
Adam's Wrath	70,00
Van Rich. Guide to Ancient Dead	89,00
Van Richten's Guide to Fiends	89,00
Van Richten's Guide to Vistani	89,00
The Gothic Earth Accessory	59,00
Forged of Darkness	89,00
Children of the Night : Vampire	89,00
A Guide to Transylvania	72,00
Forgotten Terror	99,00

Children of the Night : Ghosts	129,00
Champions of the Mists	105,00
Children of Night : Werebeast	155,00
Vecna Reborn	105,00
Monster Hunter's Vol.1	179,00
Monster Hunter's Vol. 2	162,00
Monster Hunter's Vol. 3	179,00
Lankhmar	
Fafhrd & the Gray Mouser	175,00
City of Lankhmar	109,00
Avengers of the Lankhmar	55,00
Mystara Karameikos	210,00
Night of the Vampire	89,00
Players Survival Kit	65,00
Dungeon Master Survival Kit	90,00
Al-Qadim	
Land of Fate boxed set	145,00
City of Delights boxed set	145,00
Arabian Adventures	145,00
Golden Voyages	129,00
Assassin Mountain	129,00
Corsairs of the Great Sea	129,00
Reunion	68,00
AD & D Pocket	
Player's Handbook	79,00
Dungeon Master Guide	79,00
Monster Manual	79,00
Monster Manual II	79,00
Wilderness Survival Guide	79,00
Dungeoneer's Survival Guide	79,00
Manual of the Planes	79,00
Dragonlance Adventures	79,00
Greyhawk Adventures	79,00
Unhearted Arcana	79,00
Fiend Folio	79,00
Dragonlance Modules Vol. 1	229,00
Dragonlance Modules Vol. 2	229,00
Dungeons & Dragons	
Wrath of the Minotaur	36,00
Eye of the Wyvern	36,00
Diablo Boxed Game	145,00
The Awakening	160,00
Diablerie (Diablo II)	145,00
To Hell & Back	219,00
• ***Kalamar Campaign Setting***	279,00
ALTERNITY Player's Handbk	209,00
ALTERNITY Master Guide	219,00
ABERRANT	155,00
AGONE	256,50
Ecran	57,00
Carte Royaumes Crépusculaires	76,00
Le monarque des jonquilles	80,75
Abyme	266,00
Codex fée noire	35,00
Codex nain	35,00
Codex méduse	35,00
Codex lutin	35,00
Codex farfadet	35,00
Codex satyre	35,00
Codex ogre	35,00
Codex géant	35,00
Codex minotaure	35,00
• La sentence de l'aube	185,25
• L'art de la conjuration	166,25
ALL FLESH MUST BE EATEN	209,00
AMBRE	236,55
Chevalier d'Ombre	236,55
ARS MAGICA (4th Ed.)	229,00
L'alliance brisée de Calebais	103,55
La Tempête	116,85
La Crête des Brumes	170,05
Un conte d'hiver	122,55
ATLANTYS	227,05
Ecran	99,00
BERLIN XVIII	208,05
Ecran	104,00
Marksmen 12.35	144,00
Berliner Nacht	119,70
Berlin Confidential	119,70
BITUME	113,05
Paris-Brest	103,55
Pizza - Piquette	103,55
BLOODLUST	226,10
Ecran Bloodlust	104,00
Poussière d'ange	136,80
L'enclume et le marteau	136,80
Contes et légendes	136,80
Frères de la nuit	136,80
Les voiles du destin	198,55
Chroniques sanglantes	119,70
Vengeance	198,55
BLUE PLANET Moderator's	209,00
BLUE PLANET Player's	209,00
Fluid Mechanics	165,00
First Colony	189,00
Frontier Justice	179,00
• *Natural Selection*	165,00
BRAVE NEW WORLD	219,00
CHAMPIONS NEW MILLENIUM	195,00
CHANGELIN	246,05
Ecran	103,55
• *Book of Lost Houses*	115,00
CHATEAU FALKENSTEIN	236,55
L'ère de la vapeur	151,05
CHILL	235,60
Ecran	83,60
De chair et de sang	104,50
Lycanthrope	120,00
CONSPIRACY X	218,50
Aegis	199,50
Les ombres de l'esprit	161,50
Nemesis	142,50
Exodus	161,50
CONSPIRATIONS	170,05
Ecran	104,00
Al Amarja	113,05
CYBERPUNK	225,15
Chrome	119,70
Chrome II	119,70
Night city	208,05
Forlorn hope	136,00
Protect & Serve	136,80
Les Enfants de la Nuit	136,80
Corporates book I	119,70
Eurotour	119,70
Arasaka Brainworm	94,05
Wildside	128,25
Chrome III	136,80
Home of the Brave	155,80
Firestorm : Stormfront	155,80
Firestorm : Shockwave	155,80

Chrome IV	122,55
DARKEARTH 2ème Edition	247,00
Ecran	57,00
Les Marcheurs	118,75
Croisade Ville Mouvement	175,75
Les pyramides de Nâh	161,50
Les Carnets de l'Obscur	161,50
Artefacts	156,75
Les Initiés	161,50
Le Shankr	161,50
La vapeur	171,00
Les éclaireurs de Gaïa	171,00
DC UNIVERSE RPG	255,00
• *Magic Handbook*	135,00
DEADLANDS (V. F)	190,00
The Quick & the Dead	175,75
Le Livre des Morts	161,50
Le Livre des Hucksters	147,25
Le Grand Labyrinthe	209,00
Aller Simple pour l'Enfer	90,25
Smith & Robards	166,25
Critters, vermines, et abomin.	161,50
La Croix et le Colt	161,50
Au nom de la Loi	161,50
La danse des esprits	171,00
Grisaille City	161,50
• *Rain O' Terror*	109,00
• *Black Circle*	145,00
DRAGONBALL Z	155,00
• *The Frieza saga*	135,00
EARTHDAWN	274,55
Accessoires Maître de Jeu	114,00
Les Brumes de la Trahison	113,05
Le Compagnon	179,55
Barsaive	227,05
Corrompue	109,25
Horreurs	147,25
Parlainth	208,05
Aventures à Parlainth	103,55
La Trame Brisée	103,55
Les dagues de Cara Fahd	121,60
Créatures de Barsaive	179,55
L'Empire Theran	246,05
ECRYME	208,05
Ecran	90,25
Eole	131,10
Itinérance	121,60
ELÉKASË	208,05
Ecran	104,00
Le Prophete et le Dragon	133,00
Magies	133,00
Entre Ombres et Lumières	133,00
Carte	65,00
Armageddon	137,75
Terre	133,00
ELFQUEST	160,55
Ecran Elfquest	94,05
ELRIC	235,60
Ecran	94,05
Démons & Magie	120,00
Le chant des enfers	120,00
Le loup blanc	120,00
Les sorciers de Pan-Tang	137,00
Périls des jeunes royaumes	137,00
Les Seigneurs des Mers	137,00
Melnibone	213,75
La Nef des Fous	126,35
Les Versets Impies	133,00
Est Inconnu	133,00
Atlas Jeunes Royaumes	202,35
Les Mers du Destin	179,55
Les Architectes du Destin	179,55
Crises Vimiriennes	99,75
• Le sac d'Immyr	94,05
EXTERMINATEUR	246,05
Ecran	76,00
• *Player's Guide*	169,00
FADING SUNS	245,00
Screen & Pandemonium	89,00
Forbidden Lore : Technology	115,00
Weird Places	99,00
Players Companion	189,00
The Dark Between the Stars	135,00
Children of the Gods Obun Ukar	99,00
Sinner & Saints	110,00
War in the Heavens : Lifeweb	139,00
Hawkwood Fiefs	45,00
Legions of the Empire	139,00
Al Malik Fiefs	49,00
Star Crusade	189,00
Star Crusade II	145,00
Hazat Fiefs	35,00
Lords & Priests	209,00
Byzantium Secundus	125,00
• *Hegemony : War in Heavens*	145,00
• *Li Halan Fiefs*	55,00
• *Vorox : Alien Expeditions Vol. 1*	135,00
FENG SHUI (V.F.)	216,60
La nouvelle chair	132,05
Retour en grâce	132,05
Ecran	94,05
Ascenseur pour ailleurs	132,05
Quatre bâtards	71,25
• L'ombre de la roue	151,05
• *In your Face Again*	145,00
GEMINI	219,00
GUILDES EL DORADO	266,00
Ecran	57,00
La route de Syrius	142,50
L'art Guildien	142,50
• Le rêve de Silec Octalt	142,50
Les carnets pourpres	35,00
Les Vennd'ys	119,70
Le Loom	179,55
Terra Incognita n°1	35,00
Requiem des Ombres	217,55
Atlas Volume 2	179,55
L'aube des prophètes bleus	166,25
Les Ashragors	128,25
L'aventurier	171,00
Les Kheyza	128,25
Les Gehemdals	128,25
L'Automne des Mages	156,75
GURPS	N.D
Horreur	132,05
Cyberpunk	132,05
Japon	132,05
Western	132,05
Espace	136,80
Créatures Fantastiques	132,05
Peuples Imaginaires	141,55
Psioniques	132,05
Vampire	179,55

GURPS (3rd edition revised)	185,00
• *Best of Pyramid I*	155,00
• *Lensman*	165,00
• *Low Tech*	155,00
Discworld	165,00
• *Discworld Also*	155,00
Traveller	155,00
• *Modular Cutter*	155,00
• *Traveller Deck Plans II*	120,00
• *Traveller Deck Plans III*	165,00
• *Plannet Survey #1 : Kamsii*	55,00
• *Plannet Survey #2 : Denuli*	55,00
HARNMASTER (2nd Ed.)	279,00
HAWKMOON (2ème Ed.)	239,40
Ecran	94,05
L'île brisée	136,80
La France	217,00
La Kamarg	120,00
L'empire ténébreux	136,80
Les portes du Paradis	136,80
Chair et métal	136,80
Seigneur des sans masques	179,55
L'Espanya	179,55
Fils de Granbretanne	131,10
Royaumes de l'Est Tome 1	128,25
Royaumes de l'Est Tome 2	128,25
• Chroniques Royaumes de l'est	151,05
HEAVY GEAR (2nd Ed.)	209,00
HEAVY METAL	EPUISÉ
Urban guerilla	119,70
Killing technology	119,70
HELL ON EARTH	205,00
HERITIERS DE KADESH	140,60
HERO WARS	180,50
Glorantha	171,00
Carte de Glorantha	66,50
Ecran	76,00
Hero Wars : Pavis	152,00
Glorantha : Pavis	152,00
• L'arche d'Anaxial	175,75
Thunder Rebels	145,00
• *Storm Tribes : Cults of Sartar*	145,00
HYSTOIRE DE FOUS	189,05
Des Recettes de la Folie	94,05
Pas de caténaires pour les...	133,00
IN NOMINE SATANIS (3ème)	208,05
Mors ultima ratio	119,70
Demonix remix	119,70
Il était une fois	119,70
Deus ex machina	119,70
Rigor Mortis	119,70
Hell on Wheels	119,70
Le guide des Anges	160,55
Le guide des Démons	160,55
Sympathy for the Devil	119,70
Habeas Corpus	119,70
New World Order	119,70
Encyclopedia Spiritis	160,55
JAMES BOND	ÉPUISÉ
Goldfinger	84,55
Vivre et laisser mourir	93,10
Dangereusement votre	93,10
Goldfinger II	122,55
JOVIAN CHRONICLES	209,00
• *In the Shadow of CEGA*	139,00
J.R.T.M	213,75
Ecran	76,00
Carte des Terres du Milieu	76,00
Trésors des Terres du Milieu	162,45
Valar & Maiar	136,80
La Comté	196,65
Minas Tirith	196,65
Les rangers du nord	114,00
Lorien	111,15
Royaume perdu de Cardolan	111,15
La porte des gobelins	79,00
JI-HERP (2ème Edition)	246,05
KULT	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Taroticum	132,05
Les Légions des Ténèbres	179,55
Les Anges Déchus	103,55
Metropolis	160,55
L'APPEL DE CTHULHU 5.5	189,05
Les monstres de Cthulhu	94,05
Créatures des contrées du rêve	94,05
Les mystères d'Arkham	151,05
Demeures de l'épouvante	113,05
Kingsport	113,05
Le manuel du gardien	103,55
Le guide du Caire	121,60
Le livre des monstres	84,55
Guide de Londres	112,10
L'Aube Dorée	189,05
L'asile d'aliénés	94,05
La malédiction des Chtoniens	94,05
La trace de Tsathogghua	94,05
Meurtre à Dunwich	46,55
Terreur sur Arkham	65,55
Terror Australis	103,55
Les Grands Anciens	132,05
Expériences fatales	113,05
Retour à Dunwich	113,05
Frères de sang	122,55
Nightmare agency	122,55
Destination épouvante	113,05
Contes de la vallée Miskatonic	94,05
Les astres sont propices	122,55
La chose sur le seuil	113,05
L'évasion d'Innsmouth	151,05
Aventures région d'Arkham	122,55
Frères de sang II	122,55
Les sacrements du mal	160,55
Etranges époques	113,05
Trois Ombres	84,55
Les oeufs de Kariatt	132,05
Orient Express	246,05
Utatti Asfet	157,70
Les Masques de Nyarlathotep	217,55
Delta Green	246,05
Les contrées du rêve revisitées	170,05
La Pierre Onirique	80,75
No Man's Land	113,05
Royaume des ombres	246,05
• *Nocturnum Master Collection*	275,00
• *Unspeakable Oath 16/17*	120,00
LA CASTE DES METABARONS	236,55
• L'univers des Métabarons	199,50
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	236,55
Ecran	114,00
La Voie de la Licorne	122,55
La Voie du Crabe	117,80

La Voie de la Grue	122,55
La Voie du Lion	122,55
La Voie du Phénix	151,05
La Voie du Scorpion	117,80
La Voie du Dragon	117,80
Le Voile de l'honneur	75,05
L'Outremonde	179,55
Le Crépuscule de l'Honneur	75,05
La Cité des Mensonges	189,05
La nuit résonnera de 1000 cris	75,05
Le PaLais d'hiver	117,80
La Voie de l'Ombre	151,05
Le Code du Bushido	75,05
L'héritage des guerriers	122,55
Les porteurs de Jade	151,05
Guide marchands de Rokugan	117,80
La tombe de Iuchiban	198,55
Otosan Uchi	236,55
Kyuden Kakita	117,80
La voie du Loup	122,55
La voie de Shinsei	117,80
• Manuel de survie du maître	151,05
• La voie du naga	122,55
Player's Guide (2nd Edition)	225,00
Game Master's Guide (2nd Ed.)	225,00
• *Kyuden Asako*	99,00
• *Way of the Shadowlands*	139,00
• *The Phoenix (Novel)*	55,00
LE MONDE DE MURPHY	179,55
LOUP GAROU	188,10
La voie des loups	102,60
Rage sur New York	119,70
Le livre du Ver	128,25
Caerns	145,35
Le Livre du Conteur	145,35
Umbra, l'ombre de velours	153,90
Hengeyokai	160,55
Le guide des joueurs	213,75
L'age des ténèbres	171,00
WEREWOLF Limited 3rd Ed.	420,00
• *Rokea*	115,00
WEREWOLF WILD WEST	179,00
LYONESSE	265,05
Ecran	94,05
MAELSTROM	169,00
• **MAGE, L'ASCENSION 3ème**	246,05
La trâme du destin	102,60
Technocratie : Progéniteurs	66,50
La Toile Numérique	128,25
Le Livre des Ombres	153,90
Livre des Fondations	159,60
• Ecran	76,00
MAGE Revised	159,00
• *Lost Paths I*	115,00
MAGE : Sorcerers Crusade	179,00
MAGGUS	237,50
MARVEL SUPER HEROES	129,00
MEKTON Z	236,00
Ecran	94,05
Manuel Tactique	94,05
Mekton Z Plus	132,05
Bataillon Starblade	179,55
Invasion Terre 1	122,55
Invasion Terre 2	122,55
MILES CHRISTI	236,55
Ecran Miles Christi	104,50
La richesse de l'émir	94,05
Locus Palmarum	137,75
Assassins	137,75
MUTANT CHRONICLES	236,55
La confrérie	141,55
Impérial	141,55
Manuel du franc-tireur	114,00
Capitol	132,05
NEPHILIM	223,00
Ecran	95,00
Le Lion Vert	70,00
L'Atalante fugitive	70,00
Les mystères	115,00
La Dame de 11 Heures	70,00
Archives de St-Amand	114,00
Le Livre Noir	70,00
Arthuriades	179,55
L'Apprenti	85,00
Les Rose-Croix	170,05
Arcanes : La Tempérance	35,00
Arcanes : L'Etoile	35,00
Arcanes : Le Soleil	35,00
Arcanes : Le Jugement	35,00
Arcanes : Le Mat	35,00
L'assemblée du Seuil	170,05
Les Akasha	121,60
LOA (campagne Vaudou)	198,55
Testament	170,05
Les Templiers	85,50
Le Compagnon	113,05
Chroniques de l'Apocalypse I	113,05
Chroniques de l'Apocalypse II	113,05
Chroniques de l'Apocalypse III	113,05
Chroniques de l'Apocalypse IV	113,05
Chroniques de l'Apocalypse V	137,75
Le Ka	170,05
Selenim	85,50
Les Figures	128,25
Exils	170,05
Hermes Trimegiste N°5, 6, ou 7	35,00
Hermes Trimegiste N°8 ou 9	35,,00
NIGHTPROWLER	ÉPUISÉ
Aventures à Samarande	132,05
Atlas de Samarande	170,05
Aventures à Samarande II	132,05
Mémoires de Sang	132,05
OBSIDIAN : Age of Judgement	209,00
PALLADIUM (Revised)	175,00
• *Eastern Territory*	145,00
PARANOÏA	160,55
Ecran	69,00
Pressez les oranges	37,05
Envoyez les clones	46,55
Les clones dans l'espace	46,55
Blues en jaune de la boite noire	51,30
On ne vit que six fois	60,80
Les bleus du secteur M.I.T.	65,55
Complexités complexe alpha	68,40
L'ordinateur frappe toujours...	106,40
Pour une poignée de lasers	49,40
Visite guidée du secteur DOA	147,25
PENDRAGON	235,60
Ecran	84,00
Chevaliers Aventureux	199,50
Sang et luxure	136,80
L'enfant roi	199,50

Le roi spectre	136,80
Au-delà du mur	136,80
Montagnes sauvages	136,80
La Forêt Périlleuse	136,80
Terres des Géants	132,05
POLARIS (2ème Edition)	208,05
Ecran Polaris	104,00
Pirates	119,70
Kit de Survie	122,55
Gaïa	119,70
Hégémonie	138,70
Surface	138,70
Mythes & Légendes des Pro...	119,70
Encyclopédie Océano.	119,70
PREMIERS AGES	255,55
Feuilles de personnages	55,00
Ecran	84,55
PROPHECY	N.D.
Ecran	119,00
Les foudres de Kroryn	94,05
Les voiles de Nenya	94,05
Les enfants d'Heyra	94,05
Les ecailles de Brorne	94,05
Les grands dragons	151,05
Les forges de Kezyr	94,05
Les compagnons de Khy	94,05
Les orphelins de Szyl	94,05
• Les versets d'Ozyr	94,05
R. A. S	217,55
RÊVE DE DRAGONS	237,50
Un rêve en Boldzarie	70,00
L'oeuf de Psiluma	70,00
Du voyage et des voyageurs	115,00
La dame des songes	70,00
Poussière d'étoiles	70,00
Château Dormant	70,00
La ballade de Harpsichore	70,00
L'Unirêve	159,00
Trois reflets d'anciens rêves	161,50
ONIROS	152,00
RIFTS MEGA	175,00
• *Rifter #14*	59,00
ROLEMASTER	
Ecran Rolemaster	68,00
Rolemaster Compagnon 2	139,00
Rolemaster Compagnon 3	119,70
Rolemaster Compagnon 4	111,15
L'horreur d'Orgillion	68,00
Compagnon du Mage	145,35
Compagnon VII	140,60
Compagnon de l'Oriental	111,15
• *Shadow World Master Atlas*	255,00
• ***RUNE***	145,00
RUNEQUEST	235,60
Ecran	84,00
Les Dieux de Glorantha	199,50
Monts Arc en Ciel	133,00
Genertela	199,50
Les ruines hantées	84,00
Les Secrets Oubliés	179,55
Les Guerriers du Soleil	199,50
Le roi de Sartar	160,55
Sous le signe du chaos	136,80
Le maître des runes	136,80
La voie du sabre	216,60
Dorastor	199,50
Trolls	208,05
• *Trade Talk #8*	38,00
SCALES	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Politique	132,05
Technologie	132,05
Magie	132,05
7ème MER : Guide du Joueur	170,05
7ème MER : Guide du Maître	170,05
Ecran	104,00
Chevaliers de la Rose et Croix	122,55
La croix d'Erèbe	151,05
Avalon	122,55
Montaigne	122,55
Rilasciare	122,55
Eisen	122,55
Castille	122,55
Die Kreuzritter	122,55
Vodacce	122,55
• *Los Vagos*	149,00
• *Ussura*	139,00
SHAAN	ÉPUISÉ
Le livre des Shemes	94,05
	Ecran
104,00	
Les Humains	122,55
Archéos	56,05
Edenia	56,05
Résistance	122,55
Fange	56,05
SHADOWRUN 3ème Edition	236,55
Ecran 3ème edition	76,00
Mercurial	84,00
Samouraï des rues	139,00
Guide Néo-anarchiste	170,05
Nations americains d'origine	204,25
France	156,75
Metacréatures Européennes	182,40
Réalités Virtuelles 2.0	204,25
Shadowtech	189,05
Tirez sur le dragon	71,25
Eclipse totale	71,25
Le démon dans la bouteille	84,55
La reine Euphoria	84,55
Les voleurs de Narcopuces	94,05
La dame de coeur	79,80
Alerte rouge	103,55
Elven fire	103,55
Tir Taimgire	204,25
Des pourris et des ombres	94,05
Chiens de Guerre	141,55
Témoin Oculaire	103,55
Glow City Blues	103,55
High Tech & Low Life	125,00
Tir Na Nog	204,25
Premier Run	103,55
Seattle 2060	179,55
• Corporate Download	162,60
SLA INDUSTRIES Revised	219,00
SORCELLERIE	189,05
SOIRÉE ENQUÊTE	
La mort s'habille de blanc	136,80
STAR TREK ORIGINAL SERIES	269,00
STAR WARS, Ed. Révisée	**199,00**
Ecran Nelle Edition	**45,00**
Le guide de l'empire	**59,00**

Le guide de l'alliance	**69,00**
Manuel du général Craken	**43,00**
Manuel du maître de jeu	**61,00**
Guide de la trilogie	179,55
Cargos interstellaires	**68,00**
Fragment de la bordure extér.	**55,00**
Guide de l'héritier de l'Empire	**79,00**
La Bataille des Jedi	**87,00**
Shantipole	56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine	**29,00**
Bataille du soleil d'or	**33,00**
Outre Espace	**34,00**
Pluie d'étoiles	**34,00**
Les récupérateurs	**34,00**
Le domaine du mal	**38,00**
L'étoile de la mort	**49,00**
Les coordonnées d'Isis	**38,00**
Crise dans la cité des nuages	**39,00**
Meurtre ds la cité des profon.	**38,00**
L'enlèvement de crying...	**39,00**
Supernova	**68,00**
Eclaireurs	**68,00**
Les étoiles jumelles de Kira	**55,00**
Morts ou Vifs	**55,00**
Darkstryder	**125,00**
Aventures Instantanées	**49,00**
STAR WARS (D20 System)	275,00
Character Records Sheets	76,00
Secrets of Naboo	145,00
Living Force Campaign Book	109,00
Game Master Screen	76,00
• *Secrets of Tatooine*	152,00
STAR WARS Intro. Box (D20)	115,00
SUZERAIN	275,00
TABLEAU DE CHASSE	
Kath	94,05
Mary	133,00
TENCHI MUYO	219,00
• ***THE DYING EARTH***	225,00
THE MEN IN BLACK	140,00
THOAN	280,25
Ecran	84,00
Arwoor	179,55
TOON	151,05
Ecran	138,00
Silence on Toon	119,70
TRIBE 8	209,00
• *Word of the Dancers*	135,00
TRINITY Softcover	95,00
UNKNOWN ARMIES	185,00
VAMPIRE, 3ème edition	246,05
VAMPIRE, Initiation	57,00
Ecran 3ème édition	74,00
Les secrets du monde des Tén.	94,05
Le guide de la Camarilla	213,75
Le guide du Sabbat	213,75
Les liens du sang	69,00
Chicago by night	162,45
Manuel du conteur (3ème Ed.)	188,10
Milwaukee by night	128,25
Succubus club	149,00
Eveil : Diablerie au Mexique	95,00
Le livre du clan Toréador	102,60
Le livre du clan Brujah	102,60
Le livre du clan Gangrel	102,60
Le livre du clan Tremere	102,60
Le livre du clan Nosferatu	141,55
Le livre du clan Malkavien	141,55
Le livre du clan Ventrue	141,55
• Le livre du clan Assamite	141,55
Guide des joueurs du Sabbat	153,90
Monde des ténèbres : France	189,05
• *Followers of Set Revised*	95,00
• *Clanbook Giovanni Revised*	95,00
• *Clanbook Ravnos Revised*	95,00
• *Mummy the Resurrection*	159,00
VAMPIRES D'ORIENT	188,10
Hong Kong	151,05
Univers des vampires d'Orient	153,90
• *Killing Streets*	99,00
VAMPIRE AGE DES TÉNÈBRES	217,55
Livre des secrets du conteur	119,70
Livre du clan Capppadocian	102,60
Guide des joueurs	162,45
Liber Constantinopolis	136,80
Liber Transylvania	153,90
Le Fils du Dragon	141,55
Mauvais augures	141,55
• L'ascendant du dragon	156,75
Trytique Sanglant I	141,55
Trytique Sanglant II	145,35
Trytique Sanglant III	141,55
• *Veil of Night*	159,00
WARHAMMER	189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e	93,00
Ecran	38,00
Premier companion	113,05
La Campagne Imperiale	151,05
Mort sur le Reik	151,05
Middenheim	113,05
Le pouvoir derrière le trône	132,05
Kislev	141,55
Repose sans paix	132,05
Empire en flammes	141,55
Le seigneur des liches	113,05
Le feu dans la montagne	113,05
Le sang dans les ténèbres	103,55
La mort sur son rocher	103,55
Guerre au royaume des nains	113,05
Sombre est l'aile de la mort	122,55
Chateau de Drachenfels	122,55
Pour la gloire d'Ulric	167,20
Le nouvel apocryphe	141,55
L'agonie du jour	153,90
Sartosa	178,00
Marienburg	189,05
Arcanes magiques	95,00
Manuel du joueur	95,00
Warpstone (compilation)	95,00
Warpstone #10, 11, 12 (Pièce)	32,00
Warpstone #13, 14, 15 (Pièce)	38,00
• *Warpstone #16*	39,00
WRAITH : LE NÉANT	208,05
Ecran	94,05
Guide du Joueur	160,55
Midnight Express	103,55
WRAITH, the Oblivion	179,00
WRAITH, the Great War	159,00
ZOMBIES	236,55
Ecran	120,00
Fait des râles	134,90
Momies	103,55
• Os et cultes	189,05

Batman, version psychotique



Après *Requiem for a dream*, le réalisateur Darren Aronofsky et l'acteur Jared Leto pourraient se retrouver pour un projet de SF métaphysique post-Matrix, avec également Brad Pitt (*Fight Club*) en acteur principal. Titre de travail provisoire : *Last Man*, mais le secret est bien gardé en ce qui concerne le scénario. Le tournage débuterait à la rentrée prochaine. Une fois ce film achevé, Darren Aronofsky se penchera sur le cinquième épisode de Batman intitulé *Batman : Year One*. Il s'agit en fait d'une préquelle des quatre premiers films dans lequel il abordera la première année vécue par Bruce Wayne dans la bat'peau de l'homme chauve-souris. Aronofsky compte apporter son style à la série et même "réinventer la franchise", qui a de beaux jours devant elle...

Événement : Sombre anniversaire

La *mailling-list Dark Earth* fête son anniversaire (putain, trois ans déjà !). L'opération "Toile de Lumière" est organisée sur l'ensemble de l'hexagone, dans les boutiques et certains clubs - surveillez les affiches ! Ce sera l'occasion pour tous de découvrir le jeu lors d'une partie d'initiation organisée par des meneurs de jeu passionnés. C'est pour début septembre, on vous tiendra au courant. Pour des renseignements supplémentaires, jetez un coup d'œil sur la *mailling-list* sombre-terre :
www.egroups.fr/group/AnniversaireDKE

Pourquoi pas



Les auteurs de Guardians of Orders donnent le ton d'entrée de jeu avec *Cute & Fuzzy "cockfighting" Seizure Monsters*, un supplément pour *BESM* spécial "petites créatures apprivoisées et combattantes". Ils n'aiment pas *Pokémon* et consorts, mais puisque c'est un genre de manga à part entière, ils se doivent de le traiter. Du coup, on sent comme une sorte de cynisme croissant au fil des pages. Il prend toute son ampleur avec des entraîneurs et leurs "*Pets*" comme Éric et Éddie, the Mayonnaise Slime, Steve Wondrous et Aporkalypse Now, son mini-cochon incendiaire et transformable. Si le thème est analysé, bien traité, etc, en refermant ce bouquin je ne peux m'empêcher de me demander qui (*a fortiori* en France) peut bien être branché par un truc pareil ? Guardian a fait son travail en pondant ce produit, on a fait le nôtre en le lisant. Oublions-le vite pour passer à autre chose. Merci de votre attention. En anglais, pour… Ho là ! au moins…130 brouzoufs.





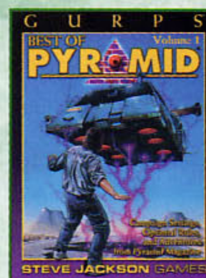
Shadow of Luclin



Leader incontesté du jeu *online*, *Everquest* compte plus de 300 000 abonnés après plus de deux ans d'existence. Verant Interactive, le développeur, est conscient que rien n'est éternel et que, dans l'ombre, la concurrence se prépare. Pour faire face à ces futurs assauts (principalement *Shadowbane*), les programmeurs ont mis les bouchées doubles pour cet *add-on* novateur. Au menu, vous découvrirez un nouveau monde situé sur une petite planète satellite de Norath. Apparaîtront ainsi une nouvelle race (les Kerans, des hommes-félins), une nouvelle classe (les *Beastlords*), et nombre d'autres nouveautés qui sont encore secrètes. Mais la principale innovation viendra du nouveau moteur graphique compris dans l'*add-on*. Tous les PJ et décors seront entièrement remodélisés et disposeront d'un nombre plus important de faces (les armures ne seront plus de simples textures, mais de vrais objets attachés). Si vous êtes déjà accrocs, vous ne dormirez plus en attendant la sortie, prévue en décembre.



Le nec plus ultra



Faire un best-of de tous les articles les plus secoués d'un magazine comme *Pyramid*, comme le propose un des derniers supplément *GURPS* intitulé très justement *Best of Pyramid*, est déjà proche du délire. Et cela ne s'arrange pas quand on commence à lire. Forcément, comme dans tous les suppléments fourre-tout, on trouve à boire et à manger, mais le plus amusant est aussi souvent le plus inutile : la liste d'objets cachés dans la Warehouse 23 par Steve lui-même est un vrai bijou, réutilisable dans pas mal d'autres jeux (*INS/MV* par exemple). Les scénarios sont sympas, sans plus, car très américains (trop techniques et trop dirigistes). On passera sur toutes les données historiques car les livres d'histoire sont plus rigoureux sur les sujets traités, mais les sujets d'horreur ou de SF valent leur pesant de cacahouètes. Au final, c'est un supplément à lire, mais qui reste trop cher pour ce qu'il est : un grand bazar franchement difficile à trier. Un conseil ? Ben achetez-le, c'est du bon, c'est du *GURPS* de la grande époque ! 160 balles.



Découvrir le XVII[e] siècle



Le musée du Louvre présente du 16 mars au 31 décembre 2001 une exposition archéologique intitulée *Le quartier du Louvre au XVII[e] siècle*. La mise en chantier du Grand Louvre fut précédée par une vaste campagne de fouilles archéologiques, qui permit de mieux connaître les abords du palais. Ce quartier comprenait, outre les habitations, des églises, des cloîtres, des maisons bourgeoises, ainsi que quelques hôtels particuliers. L'exposition tente, au travers de plusieurs étapes, de restituer l'atmosphère de ce quartier. En suivant le parcours de l'exposition, on découvre le quotidien de l'hôtel de Beringhen, propriété du premier valet de chambre du Roi Henri IV puis de Louis XIII, ou des maisons jumelles que fit bâtir un écuyer ordinaire de la Bouche du Roi pour ses deux fils. Au travers du mobilier découvert dans des fosses dépotoirs et des puits, une certaine réalité prend jour. Une exposition intéressante, que Backstab recommande aux amateurs d'histoire. Pour tous renseignements, composez le 01 40 20 51 86 ou http://www.louvre.fr



Horaires : Tous les jours sauf le mardi, de 9h00 à 18h00 (nocturnes le lundi et le mercredi jusqu'à 21h45).

CEGA



Dans son nouveau supplément pour *Jovian Chronicles*, *Shadow of CEGA*, DP9 nous propose un cadre de jeu axé sur les nations terriennes libres de l'influence de la CEGA. Trois régions sont détaillées (l'Afrique, l'Asie et l'Amérique du Sud). Après un historique complet de ces zones géographiques, chacune de celles-ci est exposée en détail. De la politique à l'économie, des conflits aux relations avec la CEGA, des divertissements au mode de vie, tout est étudié pour donner au meneur un cadre de jeu cohérent et intéressant. De nombreuses ressources et PNJ sont disponibles, afin de donner de la profondeur au jeu. L'intérêt principal de ce supplément tient dans le fait que les états non alignés offrent des possibilités de jeu gigantesques, ainsi que des décors extrêmement variés. Comme à son habitude, DP9 nous propose un supplément très bien réalisé, susceptible de s'intégrer dans la plupart des campagnes ou d'être joué en tant que tel. Il s'agit donc d'un bon achat, complétant à merveille la gamme. En anglais, pour 150 balles.

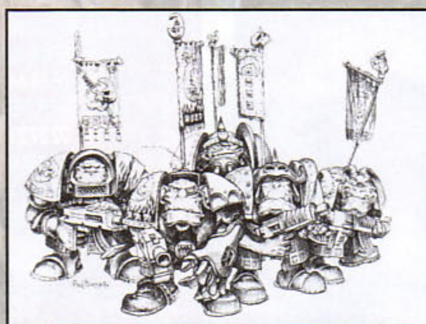
Passer dans les studios de Rackham . . .

. . . est toujours un plaisir, comme une flânerie dans la caverne d'Ali-Baba. Il y a des bijoux partout, en plomb ou sur papier, des projets somptueux . . . Et ce jour-là nous y avons croisé deux maîtres de l'illustration, qui travaillent désormais avec Rackham. Leurs noms ne vous sont peut-être pas familiers, mais ils ont pourtant rempli vos yeux d'imaginaire, de jeu en jeu . . . Rencontre avec deux complices, Paul Bonner et Paolo Parente.


Parente (à gauche) et Bonner (à droite)

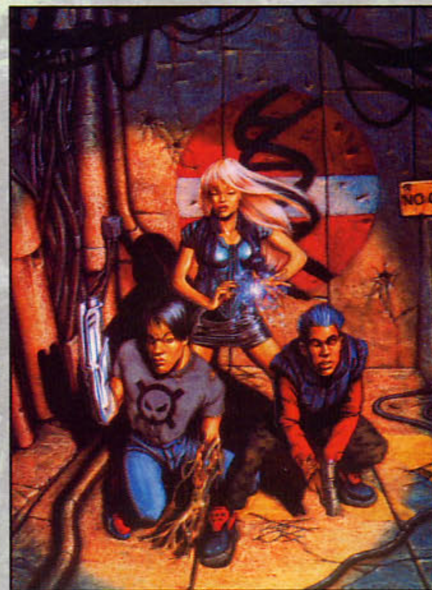
● Backstab (BS) : vous pouvez vous présenter ?
Paolo Parente (P.) : voici Mr Paul Bonner !
Paul Bonner (B.) : voici Mr Parente !
P. : il est anglais…
B. : il est italien.
P. : … mais il vit au Danemark.
B. : et il vit en Italie !

● BS : quand avez-vous commencé à dessiner, et quelles sont vos formations respectives ?
B. : j'ai commencé il y a bien longtemps ! J'ai dessiné des personnages pour moi durant des années. C'est devenu plus important pour moi au collège, car j'ai pu suivre des cours d'illustration. Plus tard, j'ai vécu quatre ans d'errance dans les rues, en essayant de gagner ma vie avec l'illustration. Et maintenant j'erre dans les rues de Paris... en essayant de gagner ma vie avec l'illustration ! (*rires*)


Des Orks GW de Paul Bonner

P. : mon histoire est différente. J'ai une formation de créateur de mode, mais j'ai toujours été attiré par la *fantasy*. Cela faisait partie de mes hobbies et, peu à peu, c'est devenu un boulot à part entière. Voilà tout.

● BS : quels ont été vos premiers travaux dans l'illustration de fantasy, sur des JDR ou des jeux de plateau ?
B : j'ai fait des illustrations pour des Contes de Fées quand j'étais à Londres, mais j'ai surtout commencé avec des illustrations en noir et blanc pour Games Workshop, en tant qu'artiste freelance. Pendant de nombreuses années.
P. : au tout début, j'ai travaillé avec une maison d'édition italienne qui publiait les éditions italiennes de JDR : Stormbringer, Cthulhu. J'ai donc commencé par des illustrations en noir et blanc. Ensuite j'ai travaillé pour R. Talsorian : j'étais responsable des illustrations intérieures de la nouvelle édition de Cyberpunk (NDT : *Cybergeneration*, en fait). Après j'ai travaillé pour Target Games, et c'est grâce à eux que j'ai rencontré Paul.


Couverture de Cybergeneration par Parente


Sassia Samaris par Parente

● BS : quelles sont les bases de vos techniques respectives ?
B. : j'utilise des pinceaux et de la peinture à l'eau.
P. : moi je travaille à l'acrylique. Je dilue un peu la peinture, je fais beaucoup de mélanges, des projections aussi…

● BS : comment abordez-vous une peinture ?
B. : j'essaie le plus vite possible de remplir la feuille : psychologiquement, c'est trop éprouvant de travailler sur une feuille encore blanche. Je ne peins pas définitivement le fond avant d'avoir terminé mes personnages, mais je leur donne déjà un environnement dans lequel prendre vie. C'est comme une scène : les personnages n'apparaissent que pour venir sur scène, alors il faut qu'elle soit déjà là, même si ce n'est qu'une ébauche.
P. : moi je fais le contraire : d'abord les personnages, et après le second plan ! (*rires*) Je fais des *roughs*, des croquis au pinceau, et après je les photocopie sur un papier résistant à l'eau. Et je peins dessus direct. Je commence avec des couleurs très sombres et j'éclaircis peu à peu en peignant dessus.

●BS : vous êtes des "coloristes" à part entière. Quelle est pour vous la différence entre un dessin noir et blanc et une composition en couleur ?
P. : je prends bien plus de plaisir à travailler en couleur. C'est plus facile pour moi de créer une atmosphère avec la couleur. J'aimerais pouvoir le faire comme Mignola, qui n'a pas réellement besoin des couleurs qu'il utilise. J'essaie de travailler avec seulement cinq tubes de peinture différents pour une même pièce. C'est ce que j'ai fait, par exemple, pour la couverture de Backstab (*Cf* : Backstab n°28). C'est intrigant de pouvoir créer tant de choses différentes à partir de quelques tubes seulement, et l'atmosphère est d'autant plus profonde, plus maîtrisée. Quand tu commences à travailler avec la couleur, tu es très soucieux de faire le ciel en bleu et l'herbe en vert ! Et puis après, le ciel peut devenir rouge et l'herbe grise : et cela ressemble toujours au ciel ou à de l'herbe. C'est quelque chose qu'il faut accepter, de savoir qu'on peut projeter une "vision" sur les choses, et ne plus se contenter de la réalité.
B. : c'est vrai que c'est très intrigant.
P. : c'est étonnant de découvrir le genre de suggestion ou d'atmosphère qu'on peut créer grâce à certaines couleurs. (*en désignant Bonner :*) MAIS SES CIELS À LUI SONT ENCORE BLEUS ! ! ! (*rires*)
B. : oui. Pour moi, la couleur a cette supériorité sur le noir et blanc de pouvoir rendre les choses crédibles, de leur donner vie. Mais parfois c'est frustrant, parce que je suis tenté de penser en termes de couleurs "naturelles" (ciel bleu, herbe verte). Et il faut faire comme une espèce de saut mental pour renier ce penchant naturel et se dire "je fais la couleur comme je le veux". La couleur, c'est différent du noir et blanc, plus expérimental : on ne comprend pas ce qui se passe, il n'y a aucune garantie. C'est inexplicable, cette couleur qui explose partout et qui crée quelque chose. Je crois que c'est ce que j'aime dans la peinture. Mais du coup, parfois c'est merveilleux, et parfois c'est de la merde, ce n'est pas ce que je visualisais au départ…

●BS : donc vous êtes capables de penser "en couleur" l'ensemble d'une pièce avant de l'entamer ?
P. : oui.
B. : bien sûr.

●BS : y a-t-il des choses dans votre travail face auxquelles vous éprouvez beaucoup de difficulté ?
B. : tout est difficile ! C'est difficile de faire une peinture, en règle générale ! Mais pour moi, le plus compliqué ce sont ces choses qui sont physiques mais qu'on ne peut pas réellement toucher pour autant : le feu, l'eau… Ce sont des choses naturelles, vivantes, et qui sont très difficiles à capter sur une toile. Très peu d'artistes y parviennent. C'est vraiment ce que j'aime essayé de faire, même si on y arrive jamais : faire que le feu ait l'air chaud, "montrer" que l'eau est froide…
P. : pour moi, le plus difficile c'est de suggérer le mouvement, l'action. De faire sentir qu'il y a de l'énergie qui se dégage d'un corps en mouvement.

●BS : quelles sont les pièces dont vous êtes le plus fier ?
B. : mes peintures ne sont qu'un énorme gâchis de temps, on pourrait même dire un désastre !
(*tout le monde éclate de rire*)
P. : qu'est ce que tu veux dire ?
B. : je ne suis jamais content de ce que je fais : il y a toujours des détails trop gros, un personnage romantique dont les ombres ne sont pas assez prononcées, etc. C'est très difficile pour moi d'être satisfait par une de mes peintures.


Illustration de Warzone par Bonner

Couverture de Cyberpirates par Bonner



● BS : alors laquelle te semble "la moins pire" ?

B. : (*rires*) OK ! Ce que je fais aujourd'hui pour Rackham me plait bien plus. J'aime bien aussi certaines peintures que j'ai faites pour Fasa, comme la couverture de Cyber-pirates pour *Shadowrun*.

P. : je suis très fier de deux peintures : la couverture que j'ai faite pour Backstab, et la couverture d'un JDR med-fan barbare, qui va sortir sous peu.

● BS : quels sont les artistes qui vous influencent le plus ?

B. : tous les classiques américains, et des grandes pointures de la *fantasy*, comme Frazetta.

P. : moi je voudrais dire Paul Bonner. D'aussi loin que j'ai été un joueur, j'ai vu son travail et il m'a toujours influencé. (*Paul Bonner éclate de rire*) C'est pas une blague ! Il se moque de moi à chaque fois que je dis ça, mais c'est vrai ! Je me souviens d'une campagne *Space Hulk* dans un *White Dwarf*, avec des Spaces Marines qui avaient des visages et des fétiches indiens (NDT : des Terminators Deathwing). C'était trop cool ! À l'époque je travaillais juste pour moi, pour apprendre, et je copiais ses dessins !



B. : quoi ?

P. : tu as toujours été mon maître ! Mais, mis à part lui, j'ai beaucoup d'autres influences : Bizley, Brom, ou Terrada, un Japonais très inspiré par les américains et les européens (NDT : voir Backstab n°28). Lui c'est un putain de génie ! Mais il y a aussi d'autres Japonais, et je collectionne tous les art-books qui me tombent sous la main, alors on peut dire que tout le monde m'influence…

● BS : vous avez déjà songé à faire de la BD ?

B. : j'ai essayé, mais je n'arrive pas à rester concentrer. Raconter une histoire est si lent !

P. : moi j'ai travaillé pour différents éditeurs, comme Verotik pour qui j'avais dessiné sur *Jaguar God*. Mais je ne suis pas content de ce que j'ai fait en comics. J'ai encore énormément à apprendre.

● BS : vous êtes fans de figurines ?

P. : complètement.

B. : moi aussi, mais pas par le biais du jeu. C'est plus un attrait visuel, surtout ici à Rackham. De voir qu'on peut faire une belle figurine à partir d'un dessin en 2D c'est très beau en soi. Je trouve que les sculpteurs ne jouissent pas d'une reconnaissance à la hauteur de leur travail. Contrairement à nous autres graphistes, par exemple. Alors que c'est eux qui font tenir toute cette industrie.

● BS : Paolo, tu es un "gamer" et tu joues beaucoup aux jeux de combat avec figurines. Tu es en train de concevoir pour Rackham un jeu intitulé AT-43, n'est-ce pas ?

P. : c'est supposé être une uchronie rétro-SF. C'est un genre de SF que j'ai toujours aimé : j'apprécie le côté vieillot, poussiéreux. Je n'aime pas l'aspect "beau-camion-tout-neuf" de la SF. AT-43 a un look Seconde Guerre Mondiale, mais sans ces têtes de cons de nazis. Rien de tout cela, mais par contre de gros aliens repoussants, des envahisseurs. De mon point de vue, c'est basé sur une atmosphère années 50, très romantique. Ce sera un jeu d'escarmouche et on portera une attention particulière aux personnages, parce que le "squad" sera un peu l'unité de référence et que ce sera un jeu de SF militaire "réaliste" : tout le monde en camouflage, la peur de mourir, etc. Il n'y aura pas d'artillerie spatiale, pas d'armures énergétiques flashy, pas de super-héros… Il n'y a pas de jeu réaliste sur le marché, qui considère, par exemple, qu'un soldat peut avoir peur de prendre un tir de sniper en se déplaçant. Dans mon jeu, il y a des éléments SF, mais pour charger un adversaire vous devez réussir un jet de dé ! Il y a même des cas où, si vous ratez un test de moral, un de vos soldats peut craquer et se suicider en se mettant une balle dans la tête : "non c'est trop, j'peux plus supporter ça… BLAM !". Cela rend le jeu très différent. Pour l'instant les tests fonctionnent, le système est fluide, et les cartes - qui sont un peu la "patte" de Rackham - nous permettront d'ajouter du matériel supplémentaire. C'est très souple. L'expérience entrera aussi beaucoup en ligne de compte. Mais bon, tout cela est top-secret et ne sortira pas de sitôt, puisqu'*a priori* il reste encore six bons mois de travail.







Une charge de Wolfens par Parente

Propos recueillis par 69 et 7.7



Il a acheté des actions !

Ce mois-ci, Monsieur $alade nous fait un spécial quelqu'un ! Et j'ai appris de source sûre qu'il avait acheté des actions d'un éditeur US la semaine dernière... Le hasard fait bla bla bla... et tout ça quoi. Des posters GURPS dédicacés par Mr $alade au premier lecteur qui nous envoie le nom dudit éditeur, sur une carte postale bien fun !

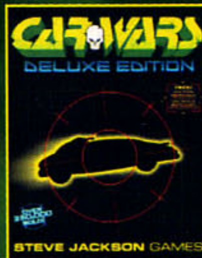
Traveller à l'heure

C'est marrant, ce jeu n'a jamais vraiment explosé en France, ni ailleurs, puisqu'on en parle. En fait, on ne peut pas dire ça puisque lorsque GDW a sorti ça en 1977, le JDR n'existait pas vraiment en France et commençait à s'organiser aux États-Unis. Traveller a connu une carrière pépère avec Megatraveller en 87, Traveller : The New Era en 1993, la T4 (Traveller 4th Edition) en 96, et enfin Traveller Classic qui est une réimpression / compil des bouquins de 77. Et j'allais oublier le très bon GURPS Traveller, qui donne encore une autre version de l'histoire, ce qui est le cas de chacune de ces éditions. Le background est excellent, les règles.. sont d'époque, ce qui n'a pas empêché une réédition complète en 98 à laquelle Far Future Enterprises a même survécu.
Mais il nous bourre Monsieur $alade, avec ses bouses de quand il était petit. D'abord c'est tout à fait bien, Traveller, ensuite je vous étouffe avec le Reformation Coalition Manual et surtout c'est de l'actu puisque ça ressort en *complete hype D20 Sytem* ! Voilà, aucun jeu de SF n'a jamais cartonné, à part Star Wars. Traveller va donc avoir sa huitième chance, avec un système moins indigeste et des dizaines de suppléments déjà sortis. Pour une fois j'ai fait un effort, j'ai trouvé un site en français sur le sujet : lottesloukoum.online.fr
Et allez voir quand même, parce que Traveller c'est une seule page, sur l'ensemble de l'incroyable quantité de pages consacrées au JDR, avec nombre d'articles pertinents. C'est un malade ce type, surtout s'il a écrit tout ça seul. Et preuve que ce mec est une personne du meilleur goût, son jeu préféré est GURPS, ce qui tombe sous le sens. Il explique parfaitement pourquoi il FAUT jouer à GURPS, ce que je n'aurais manqué de faire dans ces colonnes si on m'avait donné trois pages pour le faire.
www.TravellerRPG.com



Le syndrome Jackson

Avec mon pote, on comprenait pas pourquoi personne voulait jouer avec nous à Illuminati : New World Order. Mais le mieux, c'est Car Wars. Comment, vous êtes pas capables de lire cinquante pages de règles en anglais pour vous faire une voiture? Mais vous êtes des pauvres minables, et en plus je vais encore être obligé de vérifier vos caisses. Et en cela, Jackson est ultra en avance sur son temps : il a toujours fait des jeux qui s'adaptent parfaitement à un fonctionnement sur ordinateur. Ce que n'ont pas oublié de remarquer les éditeurs. Par exemple, à la GenCon de 97 je crois, j'ai joué à une démo de Car Wars online qui devait sortir l'année suivante. Très bien, parfait, trop fort. L'année d'après, GURPS le jeu vidéo va sortir! C'est en effet sur ce système qu'est basé Fallout. Grand malheur, il semblerait que Jackson est une sorte de talent inné pour s'embrouiller avec les éditeurs de jeux vidéo. Et le problème, c'est que GURPS n'est ni Star Wars, ni Pokémon. Scène dramatique chez l'éditeur :



"- Merde, merde, quelle catastrophe, comment on va faire sans la licence GURPS ?
- Et bien ce que je te propose, c'est plutôt de faire un hit interplanétaire où y'aura pas marqué GURPS dessus, ce qui fait qu'on prend le grave risque de s'aliéner les douze keums qui y jouent.
- T'es sur, c'est pas trop risqué ?
- Mais non, au pire on se rabattra sur Tribes, c'est excellent mais injouable pour des humains."

Une dernière chose : merci Douglas.

Bad Tribes

Sous-titré "50 000 ans avant Jésus-Christ, où sont vos enfants ?", Tribes prouve une fois de plus que Steve Jackson est constamment en avance et en retard sur son temps. On y revient. Le but dudit jeu est de faire un maximum d'enfants, sans que la mortatilité infantile n'en emporte trop. L'ensemble des joueurs forme une tribu, dont chaque membre s'attribue un rôle : chasseur, cueilleur, fabriqueur, meuf, etc. Alors non, je vous vois venir, désolé Gérard, mais c'est moins chiant que la Vallée des Mammouths. La grande originalité du jeu vient de la création par les joueurs de lois tribales, au fur et à mesure du jeu. Les lois peuvent concerner absolument n'importe quoi, à partir du moment où elles obtiennent une majorité. Je vous passe les tours de bouffe, de reproduction, de chasse et tout le bordel, les gagnants sont ceux qui ont le plus de gamins. Ce qui est fascinant, c'est le rapport complexité/nombre de règles. Quand on fait le tour, ce n'est pas si terrible, mais cette obsession maladive du réalisme fait que chaque règle se voit compliquée d'options, de prérequis, d'exceptions. Et ça, c'est la patte Steve Jackson. Je suis fan d'un bon paquet de ses jeux, mais c'est mon côté monomaniaque-obsessionnel. Voilà, donc c'est assez sympa, le mecanisme est de qualité et David Brin est coauteur, ce qui ne veut rien dire.

TRIBES



Monsieur $alade

La grande musique & Le Seigneur des Anneaux ?

Si le rock et le fantastique flirtent souvent ensemble, que dire de la musique classique ? Elle aussi s'inspire des standards du genre. Et plus particulièrement du *Seigneur des Anneaux*. Un thème qui semble aiguiser les violons puisque des auteurs contemporains puisent allègrement dans l'épopée des Terres du Milieu. Le compositeur Hollandais Johan De Meij est l'auteur de deux albums sublimes (disponibles chez Atma Records). Le Tolkien Ensemble, originaire du Danemark, est également à l'origine de deux disques fantastiques, *A Night In Rivendell* et *A Evening In Rivendell* (Classico music). À noter que les illustrations des pochettes de ces disques ont été faites par Sa Majesté la Reine Margarethe II du Danemark, une admiratrice de l'oeuvre de Tolkien !
Aucun rapport avec la musique classique, mais toujours sur les Terres du Milieu, il est bon de signaler que l'écrivain Marion Zimmer Bradley (*Les Brumes d'Avalon*) est à l'initiative d'un album de folk, *The Stalight Jewel : The Lord Of The Rings & The Hobbit*. Attention, cet album est édité en tirage confidentiel, seulement 2000 exemplaires (un collector !). Enfin, on revient toujours au rock, et spécialement au heavy metal, avec un superbe album du groupe Blind Guardian (qui prépare pour son prochain enregistrement un titre inspiré par *Dragonlance*), *Nightfall In Middle-Earth* (chez Virgin), un must ! !

Rock'n Rôle Attitude



La musique et les univers imaginaires ont souvent en commun l'utilisation d'une imagerie et d'un visuel fort. Dans ce domaine, les poids lourds du rock et du heavy metal sont incontestablement les champions toutes catégories de la pochette typée heroïc fantasy et des lyrics épiques. Mais aujourd'hui, les clivages tendent à disparaître. Petite dissection en bémol du rock'n'rôles.

Indéniablement, l'imagerie fantastique (heroïc fantasy, SF, horreur...) a largement inspiré les musiciens. Elle s'est affichée sur des centaines de pochettes de disques. Elle s'est gravée sur des millions de microsillons. Elle est passée sur d'innombrables platines. Imaginaire et musique font bon ménage. Quelquefois, l'osmose est si parfaite que l'inspiration est réciproque. La musique doit beaucoup aux univers imaginaires et vice-versa. L'affirmation est d'autant plus vraie en ce qui concerne le rock en général.
Dresser un panorama exhaustif des groupes qui se sont inspirés des univers chers aux jeux de rôles serait une gageure. Il est néanmoins intéressant de remarquer l'importance du fantastique en général, pour la musique rock en particulier. Bien que le style n'ait pas l'exclusivité des dragons et des épées, il n'en reste pas moins le plus inspiré. Comment ne pas penser à Michaël Moorcock qui, dans les années soixante - dix, faisait hurler sa guitare avec la formation de rock "psyché-progressif" *Hawkwind*. À l'époque, il partageait la scène avec un futur monument du métal lourd et graisseux : Lemmy Kilminster, aujourd'hui encore mythique bassiste/vociférateur de *Motörhead*. C'est également Michaël Moorcock qui a écrit les paroles du morceau *Black Blade* du groupe de hard-rock *Blue Oyster Cult*[1]. L'iconoclaste Philippe Druillet, fan de rock devant l'éternel, est également l'auteur de pochettes de disques de Sortilège, un groupe de heavy metal qui a connu ses heures de gloires au début







1. Dans l'album *Cultosaurus Erectus* (CBS 1980).
2. Album *La Nuit*, chez WMD, 1994. À noter que Philippe Druillet et Proton Burst préparent ensemble un nouveau disque à venir dans les prochains mois.



des années quatre-vingt. Plus tard, il s'est associé avec un groupe parisien de métal industriel, *Proton Burst*, pour accoucher d'une adaptation musicale déjantée de son album culte *La Nuit*[2].

Impossible non plus de ne pas évoquer l'immense groupe de rock progressif *Marillion*, qui tire son patronyme du *Silmarillion* de Tolkien. Le groupe de heavy metal Manowar est certainement le plus représentatif de l'influence de l'heroïc fantasy sur la musique. La formation américaine a fondé son look et son image de marque sur un label déjà largement exploité par l'écrivain Robert Howard, père spirituel du muscle et du poil.

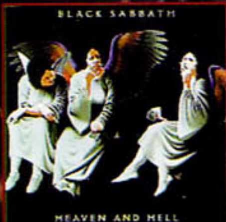
Le métal se taille la part du lion lorsqu'il s'agit de porter au pinacle l'imagerie fantasy. Qui n'a pas côtoyé un jour ou l'autre, dans un club de jeux de rôles, un fan du genre, bardé de badges et de clous, obligatoirement vêtu de noir, un *Player's Handbook* sous le coude et un patch de Black Sabbath solidement arrimé au perf' ? Croc, l'homme du bitume, a largement arrosé les pages de ses jeux de citations de groupes de hard-rock[3]. Il dédiait son jeu *Animonde* à Ronnie James Dio, à ses heures chanteur de Black Sabbath et vocaliste bien connu de la scène hard-rock. Croc a également baptisé l'une de ses productions *Heavy Metal*.

Certains se rappellent peut-être du regretté dessinateur Eric Larnoy. Auteur du cycle *Thanatos* et des aventures interactives de Turlogh, il s'est également illustré pour de nombreuses pochettes de disques du label Black Cat (*Manilla Road*, *Exxplorer*...). Plus récemment, le "donjonesque" Keith Parkinson a mis son talent au service du groupe de power metal américain Hyperion.

Si la musique s'est souvent inspirée des univers fantastiques pour composer des morceaux ou écrire des paroles, les illustrateurs de fantastique ont également beaucoup contribué aux pochettes de disques. Certainement ont-ils aussi été inspirés par la musique à leur tour. Comment ne pas penser au génial Rodney Matthews qui a longtemps mis son talent au service de la musique avec les pochettes de Magnum ou de Thin Lizzy. L'illustrateur, lui-même musicien dans le groupe Squidd, s'était spécialisé dans les années soixante-dix dans la réalisation de pochettes d'albums. C'était une époque où les groupes de rock progressif puisaient allègrement dans une imagerie fantastique (Yes, Genesis, Kansas, Styx...). En 1964, Frank Frazetta, caricaturait Ringo Starr pour le magazine *MAD*. Plus tard, il est devenu l'illustrateur emblématique de l'heroic fantasy. La force de l'image trouve souvent son véritable sens accompagnée d'un riff.







Le rock de Toto chante Saint-Georges et le Dragon, et affuble les couvertures de ses disques d'épées. Higelin évoque les catacombes et les vampires avec panache et champagne. Alan Parson Project signe un *opus* magistral, *Tales of mystery and imagination*, où Edgar Allan Poe est à l'honneur d'un *concept-album* de onze titres. Le fantastique a ses standards et ses épopées grandioses. Le rock, lui, a ses concepts-albums. Le terme n'est plus trop d'actualité, mais il a longtemps été sur le devant de la scène. On peut extrapoler sans prendre trop de risques, en affirmant que si les groupes composent des *concept-albums*, c'est aussi pour créer une fresque. À la manière d'une nouvelle, d'une BD, d'une illustration ou... d'une partie de jeux de rôles.



Certes, l'imaginaire a profondément évolué. La musique aussi. Depuis la venue sur le marché de la gamme White Wolf, l'imagerie musicale a largement délaissé les cottes de mailles et laissé les épées aux râteliers.

Maintenant, les Ténèbres sont à l'ordre du jour, fin de siècle oblige. De là à dire qu'il y a un lien de cause à effet... Néanmoins, le milieu des années quatre-vingt-dix marque le renouveau du "vampiresque". Les groupes de black metal sortent de leurs abysses insondables et l'électro-dark fait son retour en force. En témoigne la parution du magazine *Elegy* entièrement dédié au gothic sous tous ses aspects. On y parle aussi bien de Bauhaus, Fields of the Nephilim que de Timothy Bradstreet ou H.P. Lovecraft. La fusion ne peut pas être plus explicite. Aujourd'hui, les formations tentent de se démarquer de leurs aînés. Les univers imaginaires aussi. Les vampires portent du cuir et sont agités de tourments existentiels. Les dragons sont passés de mode. Le fantastique prend le pari d'innover et la musique aussi. Les groupes sont de plus en plus difficiles à classer dans des catégories particulières. Il en va de même pour les JDR. Le terme de *cross over*, surtout employé dans la musique, débarque dans vos boîtes de jeu et dans vos boîtes de nuit. Le mélange et le brassage explosent en même temps que l'interactivité si chère aux rôlistes. Mais les univers imaginaires ont toujours pignon sur la platine. Démontrant que depuis très longtemps les deux entités coexistent.



La techno est spatiale. Le rap voit le côté obscur de la force, et le rock aiguise ses standards. De loin, ce dernier reste le style qui a le plus été marqué par l'imaginaire fantasy. Peut-être parce qu'il en a connu les plus marquantes évolutions ? Qu'en sera-t-il dans un futur où les stéréotypes s'effritent ?

Auteur :
Christophe Dessaigne

3. Dans la toute première édition à compte d'auteur de *Bitume*, Croc citait de nombreuses références musicales appartenant au rock et au métal. Dans *Bloodlust*, les sources d'inspirations mentionnaient Venom et Manowar.

Les premiers rayons de soleil sont là !

Voilà l'occasion que vous attendiez pour vous jeter dans une librairie, et pour en ressortir les bras chargés de livres et de BD, afin de passer votre après-midi à lire dans un parc, à l'ombre d'un arbre bourgeonnant. Petite sélection pour vous aider, histoire que vous n'ayez plus qu'à trouver arbres et parcs.

Dispo - 90F

Jeux d'ombres
La Compagnie noire, tome 4
Glenn Cook
L'Atalante, 362 p.

Plus que sept !! Toubib, le capitaine par défaut, ne dirige plus que sept membres de la plus redoutée des compagnies franches de Khatovar. Encore heureux que dans cette équipée restreinte on trouve deux magiciens, Qu'un œil et Gobelin. Quoiqu'ils n'arrêtent pas de s'asticoter ces deux-là ! Madame est également du voyage. Qui peut dire maintenant qu'elle était encore il y a peu à la tête de l'Empire au nord ? Peu importe, tout ce qui compte, c'est partir au sud, retrouver les Annales perdues et renouer avec le passé de la Compagnie, plus loin, très loin, dans la province de Khatovar. Mais le destin est souvent cruel et il a décidé de mettre des adversaires pas si inconnus que cela dans les roues de la Compagnie : les mystérieux Maîtres d'Ombre.

Quelle joie ! Quel bonheur de lire les Annales de la Compagnie noire. Le style est maîtrisé de bout en bout, le scénario itou : on devient vite accro. La fin est affreuse parce qu'elle prend à la gorge le lecteur. Une réussite qui fait de cette série - mais n'était-ce pas déjà le cas ? - l'un des meilleurs récits de fantasy de ces dernières années.



Romans



On parle rarement des romans des *Royaumes Oubliés*, car dans l'ensemble ils ne sont pas d'une grande qualité. Parfois certains titres sortent du lot et c'est le cas du volume 50, intitulé **Les soldats de glace**, de David Cook (Fleuve Noir, 250 p, 35 F). Une jeune ménestrelle est chargée d'aller refermer une faille apparue dans un glacier situé au nord de la petite vallée de Samek, où coexistent une tribu de gnolls et une cité gnome. Malheureusement, un élémentaire du froid a réussi à passer par la faille, prenant le contrôle du clan gnoll, il menace le précaire équilibre de la vallée. La jeune ménestrelle va devoir réussir à ramener le calme. On découvre une vision différente des monstres : ici ils ont une vie et aspirent à autre chose que juste à piller et à tuer des aventuriers. Une très bonne idée de scénario qui risque de surprendre vos joueurs.



Michael Moorcock est principalement connu pour sa célèbre saga d'Elric, mais il a aussi à son actif de nombreux romans de très bonne qualité. Les éditions de l'Atalante ont eu la très bonne idée de rééditer **Voici l'homme** (192 p, 60 F). Karl Glogauer est remonté dans le temps afin de pouvoir assister à la cruxifixion du Christ. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il rencontre Jean-Baptiste, qu'il lui demande où trouver Jésus et que ce dernier est bien incapable de lui répondre ! Un récit atypique puisque nous passons du présent au passé afin de mieux comprendre qui est notre chercheur. Un récit à la conclusion intéressante, que certains trouveront peut-être facile. Un livre agréable lire et de bonne qualité. Les fans d'*INS/MV* apprécieront.



Le Livre de Poche réédite **Les seigneurs de la guerre** de Gérard Klein (223 p, 30 F). Un ouvrage qui passionnera les fans de voyage dans le temps. Georges Corson, soldat de son état, se retrouve projeté dans le futur où il apprend qu'il est un criminel de guerre. Il va devoir jongler avec les voyages spatio-temporels pour pouvoir se racheter. Un livre étonnant et passionnant, qui nous permet de voyager et de découvrir des univers fous, tel Ærgistal un lieu uniquement consacré à la guerre, où des armées de toutes les époques et de tous les mondes s'affrontent sans raison. Un livre à méditer.

Celle qui dort est le troisième tome de la saga **La Pierre de Tu-Hadj** (Alexandre Malagoli, Mnémos, 378 p, 54 F). On retrouve Wilf l'ex-voleur, ex-apprenti tueur et futur roi si tout se passe bien… et Lucas, ex-moine, ex-humain et futur amoureux très déçu… Bon, pour ce qui ont déjà lu les deux premiers tomes, vous allez trouver vos marques. Mais là où vous aviez une certaine fraîcheur dans le propos qui compensait une certaine inexpérience littéraire, vous n'avez plus dans ce volet que raccourcis scénaristiques, platitudes et incohérences. Je vous avais conseillé le début de cette saga. Je ne vous conseille pas ce qu'elle est devenue.



Louise Cooper est une grande dame de la SF, c'est ce qu'on est tenté de penser en lisant la quatrième de couverture de **L'Initié, Le Maître du Temps tome 1** (Bragelonne, 323 p, 130 F). Seulement voilà, cette histoire de jeune garçon différent qui se révèle posséder des pouvoirs surpuissants, et qui en fait est le frère du Mal, et qui est amoureux d'une femme qui va finir par se taper son ex-meilleur ami, et bien moi, j'ai pas trouvé ça génial. J'ai surtout eu la même impression que m'a faite la lecture de *Pug l'apprenti* que tout le monde trouve excellent. En effet, c'est bien écrit, mais ça a vieilli à mon sens. Et en plus, dans *L'Initié*, l'action est vraiment sporadique ; ce qui me pousse à vous avouer que j'ai trouvé ce bouquin profondément ennuyeux.

L'horreur contemporaine se nourrit de plus en plus fréquemment de légendes urbaines, au premier rang desquelles les *snuff movies*, ces films de contrebande censés mettre en scène de véritables meurtres. Publié au Cherche Midi éditeur, le livre de Sarah Finger, **La mort en direct, Snuff movies** (220 p, 95 F), explore son sujet sous tous les angles : rumeurs, criminologie, enquêtes de police, faits divers, serial killers, et, bien entendu, fictions littéraires (*Rafael, derniers jours* ou *La sirène rouge*) autant que cinématographiques (*Hardcore, Videodrome, Témoin muet, 8 mm*, etc). Une véritable mine d'idées pour *Kult*.



Sur le monde de Kelewan les complots et assassinats vont bon train ; les ennemis des Acomas sont prêts à tout pour voir disparaître la jeune maîtresse et sa maisonnée. Mais de grands bouleversements vont frapper la culture Tsurani, et seul les plus intelligents s'en sortiront indemnes. Vous l'avez peut-être compris, **Pair de l'Empire**, le tome 2 de la **Trilogie de l'Empire** (Raymond E. Feist et Janny Wurts, édition de la Reine Noire, 791 p., 89 F) vient de paraître. Mêlant habilement actions et intrigues politiques, les deux auteurs nous montrent dans ce deuxième volet que l'on peut encore faire de l'excellent dans un genre sursaturé. Une trilogie à lire absolument.



Avec son **Histoire naturelle des Dragons** (245 p, 119 F), un essai publié dans la collection Terres Fantastiques de l'éditeur breton Terre de Brume, Michel Meurger s'avance sur un terrain rarement exploré, celui du courant naturaliste qui, dès la Renaissance, s'est mis à étudier les dragons en tant qu'espèce réelle. Érudit mais très accessible, ce passionnant ouvrage est un voyage au cœur d'une pseudo-science, sorte de cryptozoologie avant l'heure, qui devrait faire le bonheur de tous les meneurs de *D&D3* et autres jeux med-fan. Chaudement recommandé.



best-sellers des deux côtés de l'Atlantique, *L'Aliéniste* et sa suite *L'Ange des Ténèbres*, ont instantanément hissé l'écrivain américain Caleb Carr au rang de valeur sûre du roman policier historique. Il surprend donc avec **Le tueur de temps**, un récit d'anticipation qui explore les dérives de la société de l'information et des nouvelles technologies. Hommage très appuyé au *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne, le livre tourne autour d'un petit groupe de dissidents, qui résiste à bord d'un Nautilus ultra moderne. Le tout forme un curieux mélange de politique-fiction et de rétro-fiction high-tech.



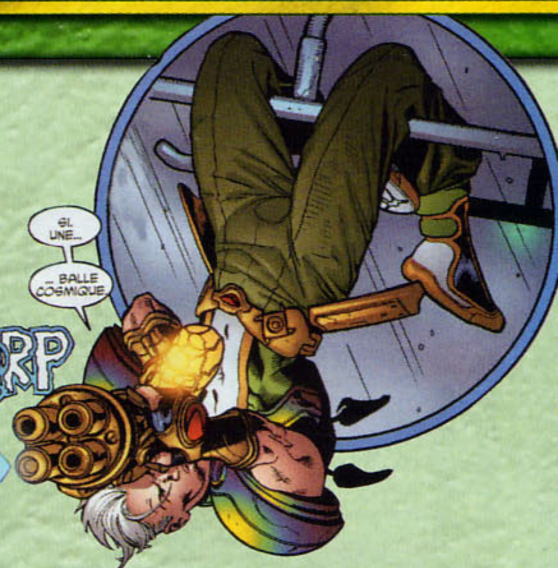
Valeur sûre du cyberpunk (*SnowCrash*), Neal Stephensoncontinue à innover et à surprendre, avec son thriller-historico-high-tech fleuve,**Cryptonomicon**. Payot SF vient de publier la traduction du second tome (sur trois), intitulé **Le réseau Kinakuta** (420 p, 150 F). On y retrouve les deux axes de narration, la cryptographie durant la Seconde Guerre Mondiale, et Randy et Avi, nos deux *nerds* géniaux et leur paradis informatique de Kinakuta. La trame s'épaissit et, entre rémission nippone dans le Pacifique et rencontre avec des gangsters, la narration s'accélère. À noter une excellente traduction, qui rend très bien hommage à l'écriture si particulière de Stephenson.



BD



Le deuxième et dernier tome du cycle *Le Monde des nombreux noms* de Trillo et Domingues, intitulé **Aileen** (Albin Michel, 44 p, 75 F), est paru. Hyter de Flok est seul de son espèce, aidé par son unique ami Mound, il se lance à la recherche de celle qu'il aime, à savoir la jolie Aileen entraperçue dans les cristaux rêvés par Horrin. Réussissant à rentrer dans les rêves d'Horrin, il rencontre Merlin qui accepte de l'aider dans sa quête. Un fort joli conte qui contient de nombreuses idées pour un meneur de jeu qui serait en mal d'inspiration. À noter qu'il est aussi agréable de pouvoir lire une histoire qui ne s'étale pas sur une multitude de tomes, cela change.

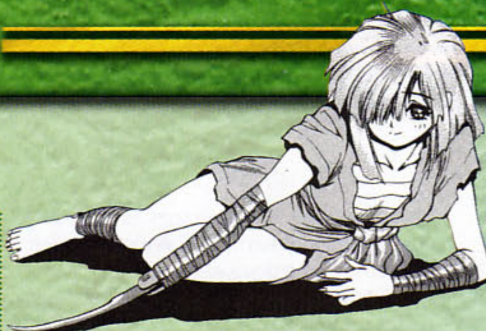


Anachron
Tome 1, Le retour de la Bête
Cailleteau, Jurion
Vents d'Ouest, 48 p.

Dispo - 75F

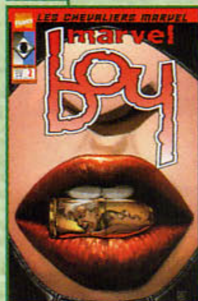
En 2059, les Extra-Terrestres ont pris contact avec nous. Trois mille ans qu'ils nous zieutaient les p'tits Gris ! Et bien il suffisait de découvrir la propulsion hyperespace pour qu'ils nous acceptent au sein d'une ONU à l'échelle de l'univers. Et comme dans toute bonne organisation, il a fallu qu'on parraine un petit nouveau, la planète Anachron en l'occurrence, qui en est à un stade d'évolution proche de notre Xe siècle. La tâche est aisée : garder le tout sous contrôle sans jamais se faire voir par les autochtones. Seulement voilà, quand un dictateur sud-américain nazillon décide de fuir la justice terrienne, c'est sur Anachron qu'il choisit de s'exiler (tiens, c'est plus en France ?). Donc il va bien falloir que quelqu'un s'y colle pour aller le chercher. Qui d'autre qu'un ancien opposant politique associé à une militaire sexy et russe (ou presque) ? Beaucoup de bonnes idées, un brin d'humour et une touche de mauvaises perspectives, *Anachron* est une réussite. On passe de la SF au med-fan avec aisance, tant au niveau du dessin que du scénario. Le seul léger bémol est la justesse du ton. À mon avis, la série se devra de choisir plus nettement entre humour et sérieux. À trop vouloir mélanger les deux, on finit par manquer de repères.





du côté des comics

Si vous avez aimé **Marvel Boy**, vous devez absolument lire le deuxième tome (Marvel, 48 p, 24 F). Toujours aussi en colère contre la Terre, Noh-Varr va devoir venir en aide aux terriens, menacés par une nouvelle entité qui prend la forme d'une multinationale nommée Brand Hex. Mais dans l'ombre veille son vieil ennemi Midas aidé de sa fille, car il ne desespère pas de mettre la main sur Noh-varr. Un comics de qualité signé Grant Morrisson et J.G. Jones, que TOC recommande chaudement. L'univers Crossgen s'enrichit d'une nouvelle saga intitulée **The First** (Semic, 68p, 30 F), qui nous permet de découvrir qui sont les Primaux dont on avait découvert l'existence dans le deuxième tome de *Sigil*. La première partie de ce comics nous permet d'assister à une superbe bataille qui devrait plaire aux fans de *L5A*. Par contre, il est préférable de connaître la saga *Sigil* pour pleinement apprécier ce volume. D'ailleurs, le volume trois de **Sigil** est disponible (Semic, 52 p, 24 F). Alors que Samandhal Rey affronte un des Primaux, son vaisseau et ses compagnons sont aux mains des sauriens. Samandhal devrait reprendre son vaisseau et se rendre sur Tcharun afin de libérer Zanniati. Cette saga dont le premier volume n'avait que modérement plu, devient au fur et à mesure des tomes une saga intéressante. Un univers qui peut tout à fait devenir une toile de fond à un scénario de SF.



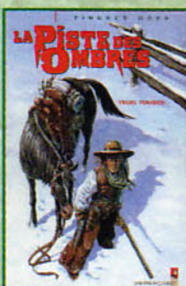




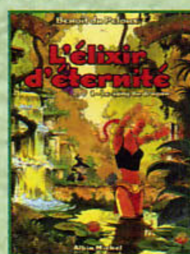


Vous aimez *L5A*, alors vous apprécierez **Genzo le marionnettiste** de Yuzo Takada (Pika Edition, 45 F). Le volume 1 nous permet de découvrir les acteurs de ce manga historique. L'action se déroule à la fin du XVIe siècle, durant l'ère Keicho. La jeune Kiku Nagashima doit faire appel à un marionnettiste hors pair nommé Genzo Tsujimura, afin de créer une marionnette ressemblant à son cousin assassiné. Une œuvre superbe, tant au niveau du graphisme que du scénario.

Trois Tombes est le deuxième volet de **la Piste des Ombres** (Tiburce Oger, Vents d'Ouest, 48 p, 78 F), et force est de constater que l'auteur n'a pas perdu la main. J'ai trouvé ce tome meilleur que le premier, avec en tout cas un scénario très bien ficelé. Natanaël s'est enfui avec Julia. Le bébé qu'elle portait est mort et la vie est aussi morne et triste que la plaine enneigée des Badlands. Les Indiens attendent un signe pour récupérer les Gahes, mais le destin, toujours cruel quand il s'agit d'amour, a décidé de faire s'accélérer les choses. C'est beau et triste. Du Oger 100%.



Une petite nouveauté sans prétention vient de sortir chez Albin Michel, c'est **Le sang du Dragon**, le tome 1 de **L'Elixir d'éternité** (Benoît du Peloux, 48 p, 80 F). Aïssa est l'apprentie de Merlin le Magicien (je vous aurais dit qu'il était boucher que personne ne m'aurait cru !), et elle a tendance à être égocentrique et prétentieuse. Merlin qui est malin (fallait la trouver celle-là !) décide de l'envoyer faire un petit voyage qui forme la jeunesse, en l'occurrence la quête de l'élixir d'éternité. L'ensemble donne une BD sympathique, qui ne révolutionne pas le genre, mais qui se laisse lire.



Les Immortels, tome 1 **Le tombeau des anges** (Desberg, Reculé, Glénat, 46 p, 68 F) est une nouvelle variante des Anges-sont-parmi-nous-mais-on-les-voit-pas-tous-les-jours (vous l'avez pas lu ?), en moins bien s'entend. Le postulat n'a rien d'original : les anges existent et en plus (attention, idée géniale !) ils sont mortels. Tout de suite, là, on veut acheter tellement ça a l'air bien, hein ? Bon, bah résultat des courses, c'est pas bon du tout : le dessin est inégal au possible et les clichés vont bon train. À éviter.



DVD



En 1973, John Boorman a réalisé un film étrange intitulé **Zardoz** (Zone 1, 140 F) avec Sean Connery et Charlotte Rampling dans les rôles principaux. Sur une Terre ravagée, les tueurs passent leur temps à chasser les rescapés. Armé par une monumentale tête volante, l'un des tueurs décide de savoir qui se cache derrière la tête. Il découvre une société vivant dans l'opulence, dont les membres vivent éternellement. Un film surprenant qui puise une part de son inspiration dans les mouvements hippies des années soixante. Une reflexion sur la vie en communauté et l'immortalité. Un film complètement décalé, qui mérite d'être vu et analysé. Dans un autre registre, on peut redécouvrir le superbe **Crying Freeman** de Christopher Gans, dans un superbe DVD collector (Metropolitan, Zone 2, 199 F). Il s'agit de l'adaptation d'un manga japonais narrant l'histoire d'un homme conditionné pour être un tueur implacable. Un film superbe, qui ne reprend qu'une partie du manga, mais on reste époustouflé par la qualité du film et des combats. De plus, le fan trouvera de nombreux bonus comportant entre autres des scènes inédites, des dessins, des photos, etc.



Olivier Collin (hardchem@hotmail.com),
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr),
avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr),
Guillaume Baglan et 7.7.

Vous aimez lire de la SF ?

Donc vous connaissez Andréas Eschbach, l'auteur allemand de "Des milliards de tapis de cheveux", prix Utopia 2000 et best-seller mondial. Son troisième roman, Jésus Vidéo, vient d'être traduit par l'Atalante (voir TOC de mai) : l'occasion rêvée de lui poser quelques questions.



• Backstab (BS) : petit portrait : tu es né en 1959 à Ulm en Allemagne. Tu as fait des études d'aéronautique et tu es devenu ingénieur, c'est ça ?

Andréas Eschbach (A.E.) : je n'étais pas vraiment l'ingénieur modèle ! Pour tout vous dire, je n'ai même pas le diplôme final !

• BS : pourtant tu travailles bien dans une boîte d'informatique ?

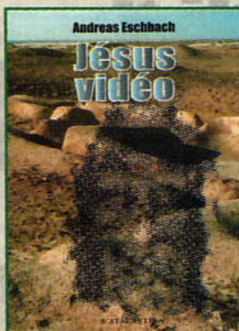
A.E. : oui. Mais ma vocation a toujours été de devenir écrivain. J'écris depuis que j'ai douze ans. Écrivain, ce n'est pas un métier, c'est tout.

• BS : commençons par Des milliards de tapis de cheveux. Beaucoup de lecteurs et de critiques, surtout en France, ont vu dans ce tapis une métaphore sur les horreurs du nazisme, ce que tu affirmes n'avoir pas écrit volontairement.

A.E. : il est normal qu'un livre contienne toujours plus que ce que l'auteur a bien voulu y mettre. L'histoire des tapis de cheveux ? C'est un réservoir d'imagination collective. Il est légitime d'y voir un lien avec le nazisme, même si, je le répète, je ne l'ai pas écrit dans ce sens.

• BS : le succès a fait de toi un "leader" de la SF allemande. Es-tu réellement un leader, ou es-tu simplement tout seul ?





A.E. : après une période de stagnation, les éditeurs allemands s'intéressent de nouveau à la SF. Mais je ne suis pas celui par qui la SF arrive en Allemagne. Il y a une tradition SF dans mon pays depuis longtemps. Même s'il est vrai qu'elle est très influencée par les Américains.

• BS : justement, on te compare à de grands auteurs comme Orson Scott Card. Tu revendiques ces liens ?

A.E. : avant de rencontrer Card à Poitiers en 1999, je savais que c'était un grand auteur, mais je croyais qu'il était mort ! J'ai été content que non, mais je ne l'avais jamais lu. Le poids des auteurs américains est lié à mon avis à un problème d'information. En Allemagne en particulier, on n'a pas de vue sur les autres pays européens. D'où la nécessité de réunions comme Utopia. Mais le plus gros problème reste la traduction de romans à l'intérieur de l'Europe. Il faudrait des traducteurs à temps plein.

• BS : ce cosmopolitisme, tu l'affiches au travers des personnages de Jésus Vidéo, non ?

A.E : l'histoire se passe en Israël, mais Fox et Kaun, le milliardaire, devaient être américains, car ils incarnent le "faisable". Et il fallait qu'il y ait un allemand, l'écrivain Eisenhardt.

• BS : d'ailleurs, Eisenhardt, l'écrivain allemand de SF, ce n'est pas toi ?

A.E. : un peu. L'auteur d'un roman n'est pas au-dessus de l'histoire qu'il raconte. J'ai mis une touche de ma personnalité dans la plupart de mes personnages : Eisenhardt bien sûr, mais également Fox et Kaun. Même Scafaro, le représentant de l'Inquisition, est en quelque sorte issu de mon côté sombre.

• BS : Des milliards de Tapis de cheveux était résolument SF. Station Solaire, ton deuxième roman, est une anticipation, donc plus proche de nous. Jésus Vidéo, bien qu'il repose sur le voyage dans le temps, est censé se dérouler de nos jours. Et ton quatrième roman, qui ne sera pas traduit en français, fonctionne sur les particularismes régionaux de Souabie, une région allemande. Alors, tu es un auteur de SF ou pas ?



A.E : je préfère prétendre n'être qu'un écrivain. C'est vrai que dans *Jésus Vidéo* le paradoxe temporel n'est qu'un point de départ, un prétexte pour mettre en scène la vidéo. Le voyage dans le temps et la religion ont souvent été associés dans des romans. Mais pour moi, ce n'est qu'un élément. La preuve, on en parle beaucoup dans le livre, mais il n'y a jamais de recherche sur la nature de ce voyage dans le temps, sur le fait qu'il soit possible de le tenter. *Jésus Vidéo* est un roman d'aventure avec des éléments de SF, pas un roman de SF.

• BS : ton avenir littéraire est-il alors dans la SF ?



A.E. : pour le moment je ne sais pas très bien. *Jésus Vidéo* est l'archétype du "lisible saupoudré de SF", qu'on peut offrir à sa grand-mère, et que je veux écrire maintenant. Mais d'une part il ne faut pas sous-estimer les grands-mères (!!!), et d'autre part la SF m'intéresse, car elle permet de développer l'imagination.

• BS : connais-tu le JDR ?

A.E. : j'ai joué il y a plus d'une dizaine d'années, à l'*Œil Noir*, aux *Livres dont vous êtes le héros*. Il y a un parallèle entre JDR et romans. Mais pour moi, un écrivain écrit son histoire tout seul.

Propos recueillis par Pierre-Alexandre Vigor et traduits par Claire Duval.
Photo aimablement fournie par Andréas Eschbach
Illustrations © L'Atalante

Au-delà et plus encore

(ou pourquoi le fantôme n'est pas un monstre errant comme les autres)

Des fantômes ? Je n'y crois pas, mais j'en ai peur. Mais pourquoi reviennent-ils tous ? Ce n'est pas bien l'au-delà ? Ont-ils quelque chose à nous dire ? À terminer ? Ne les a-t-on pas appelés ? Goules goulues et vampires imbuvables, laissez passer les âmes en peine, les banshees et autres poltergeists, écoutez leurs plaintes et tremblez...

Pour :
D&D3
Warhammer
Prophecy
Maléfices
L'Appel de Cthulhu
Conspiracy X
Year of the Hunter
Exterminateurs
Shadowrun
Wraith

Chaque pas dans la vie est un nouveau pas vers la mort (et ceux qui ne sont pas d'accord avancent d'un pas). Mais que se passe-t-il après ? La question n'est pas de savoir s'il y a une vie après la mort mais comment l'homme a cherché à répondre à cette question. Par la religion, par la raison, par la science, tout (et surtout n'importe quoi) est bon pour percer l'ultime mystère... pour arriver à la conclusion que le meilleur moyen de savoir à quoi ressemble l'au-delà, c'est de le demander aux morts eux-mêmes.

L'au-delà : la vie après la mort

Revenons à la première question : quid de l'Hadès. Qu'y trouve-t-on ? Comment s'y retrouve-t-on ?



Esprit, es-tu là(s) ?

En regardant un homme mourir, on tente toujours de capter un peu de ses sentiments, de ses impressions, de son expérience. C'est un phénomène malsain, voyeuriste mais humain et qui n'est pas propre au Moyen Âge (En 1500, à Metz, trois mille personnes se rassemblent pour voir noyer deux femmes dans un étang gelé (!!!), dix ans plus tard, toute la ville pour voir bouillir un faux-monnayeur). De nos jours, les exécutions publiques en Orient et au Moyen-Orient (bientôt aux U.S.A. ?), les documentaires comme *Face à la Mort*, les travaux de Yann Toma, les délires des Necrobabes(.org) sur le net (à peine moins sophistiqués) ou les *reality shows* témoignent de cet intérêt. À travers ces pastiches, ces catharsis et ces simulacres de mort, l'homme tente d'en savoir plus sur son destin post mortem.

Paradis ou enfer ? Non, le Purgatoire.

La question se pose très rapidement dans les sociétés les plus primitives. Les momifications, les enterrements, la religion, même la plus simple, sont autant de preuves de cette préoccupation ; au point qu'en Occident on tienne rapidement à jour la carte de l'au-delà (depuis Sumer jusqu'à nos jours). Isidore de Séville reprend l'idée du jardin d'Eden. Plutarque, avant lui, cite la première expérience connue de voyage post mortem, en rapportant le récit de Thespésios (trois jours de mort clinique !), divisant l'au-delà en deux zones (une positive et une négative). Les Germains, eux, sont plus modérés : il y a bien bipartition mais le domaine de Hel (Shéol chez les juifs) est juste terriblement ennuyeux (par rapport au Walhalla où l'on fait la fiesta en attendant la baston finale). On a les prémices de notre géographie actuelle de l'au-delà avec l'ajout du Purgatoire.

Le guide du routard post mortem

La tripartition est donc pour le moins récente. Elle est complètement liée à des enjeux politiques et économiques mais va devenir la norme, au point qu'on la retrouve même dans les JDR (Bon, Neutre, Mauvais). Par simplification, on y accole souvent les idées d'Ordre, d'équilibre et de Chaos.

C'est ainsi que la notion de bien vivre pour bien mourir prend toute son importance. Avec l'apparition du Purgatoire (passage presque obligé de tout croyant), l'Église crée une source d'impôts liée à la mort. Impossible de laisser tonton Gudule passer trop de temps au Purgatoire, il faut l'aider par des messes ou des prières (payantes), des dons (avant et après le trépas) et il faut cumuler un maximum de ces attentions pour réduire son châtiment. Ainsi, des listes de noms de défunts (les "nécrologes") parcourent l'Europe (du Nord au Sud d'abord, puis d'Ouest en Est ensuite, allez comprendre), allant de monastères en basiliques pour que les croyants ajoutent leurs prières (leurs "suffrages") et fassent monter les âmes plus vite vers le paradis (rien de mieux pour faire courir le bruit de la mort d'untel, il suffit d'ajouter son nom à la liste). Ces rouleaux ont été précieusement conservés et servent autant de reliques que de preuves administratives



de naissance et de décès. Il y eut même un trafic parallèle que l'Église n'osa pas dénoncer, suite à des tractations politiques (les responsables étant des évêques en mal d'argent). On dit que certains Anges peu scrupuleux utilisent cette technique pour ne pas attendre trop longtemps dans la salle d'attente du Paradis et redescendre plus vite en mission sur terre. À l'identique, il semble que faire le mal au nom d'un démon accélère son retour (d'où la prolifération des sectes satanistes dans le milieu du JDR... non, non, je rigole madame Dumas). Rumeur ou réalité ? On observe aussi le phénomène inverse puisque dans le plan Astral, il y a le cimetière des Dieux Morts (*Planescape*). Personne ne les prie plus et ils succombent, oubliés de tous.
Bref, délaissez vos morts, et il y a des chances pourqu'ils reviennent vous chatouiller les pieds.

Il est de retour et il n'est pas content (mais il a fait du chemin)

Et c'est là qu'on peut se poser la question à propos du fantôme de grand-papa : mais pourquoi est-il si méchant ?



(parce que !!!!) Nos relations avec les morts n'ont pas toujours été conflictuelles.
Nous avons posé la question de l'intérêt des rites funéraires. La réponse a été en partie donnée par la situation que connaissent les morts dans l'au-delà (et comment les institution humaines en ont profité et en profitent encore). Il faut aider les morts.
Et que se passe-t-il si on ne le fait pas ? Que se passe-t-il si le défunt n'a pas une pièce dans la bouche pour payer l'ami Charon ? Et bien il erre sur les bords du Styx ou il revient vous demander des comptes.

Nos ancêtres les Francs pensaient que l'esprit reste quelques temps avec les vivants pour voir si tout se passe bien. Pendant cette période, il garde ses fonctions et ses titres. Il peut donc se fâcher. Avec l'apparition de la chrétienté et du principe de rédemption, le rapport à la mort évolue. Les premiers chrétiens ne s'intéressent pas aux morts. Ils n'en prennent soin qu'avec la propagation de l'idée d'un retour lors du jugement dernier (Saint Jean, *Apocalypse* 20,11). D'un autre côté, des romains, on tient l'idée que la mort est mauvaise, *sacere* (maudite). Pline le jeune évoque la première histoire de maison hantée connue (fantôme classique avec chaînes et haillons mais à Athènes). Du coup, après l'éloignement des corps (d'où les catacombes), les hommes rapatrient les morts auprès d'eux (autant pour éviter les profanations que pour garder un œil sur eux). Nous sommes au septième siècle et à partir de cette époque, l'emplacement des cimetières va varier au moins cinq fois avant d'être excentré des villages (et encore, pas partout en Europe). Il n'est donc pas inconcevable qu'un nécromant qui voudrait lever une armée de mort-vivants puisse le faire à l'intérieur des murs d'une ville plutôt que dans sa tour isolée.
Ces déplacements montrent surtout la multiplicité des comportements face aux morts (qu'ils reviennent ou pas) mais surtout une constante : le pouvoir qu'on leur attribue. D'où la recherche du commerce avec eux.

Si tu es Claude François, tape... dans tes mains !

Car une fois qu'on a (à peine) abordé les représentations symboliques occidentales de l'au-delà, il faut s'intéresser à ceux qui en reviennent, à comment ils en reviennent et surtout à leur utilité (tant sociale que ludique).

Mais dis-moi, comme tu as de grandes dents...

Comme nous l'avons vu, vivants et morts entretiennent des rapports (de méfiance, d'amour) tout le temps et qui évoluent. Tout comme la vision de l'au-delà a évolué aussi, la forme des apparitions a changé au fil des âges (et changera encore)

Les N.D.E. (ou EMI en français : Expérience de Mort Imminente)

Comme le voyage astral, il est possible de voyager de l'autre côté. C'est ce que les Anglo-saxons appellent les Near-Death Experience. Le phénomène n'est pas nouveau (Thespésios, IIIe siècle avant J.C., déjà cité plus haut, mais aussi Drythelm, 920 environ, en Angleterre, Tsotnié en 1976 en URSS) et toute une littérature s'est penchée sur le problème. Le cinéma (avec *Flatliner*, par exemple) a abordé le sujet. Les témoignages se recoupent : lumière blanche et accueillante (mais explicable par le manque d'oxygène dans le cerveau), voyage extra-corporel, etc.
Tout ceci pour dire que la N.D.E. est une mine de scénarios pour n'importe quel jeu. Imaginez une histoire qui part en délire (où le monde est détruit, où les personnages sont profondément changés) et qui n'est qu'une vision en N.D.E. qu'ont les personnages, suite à un accident. En mort clinique, ils vivent cette aventure alternative avant de se réveiller aux urgences (ou dans un temple). C'est plus crédible que le "c'était un rêve" trop classique, surtout si vous truffez le scénario d'indices évoquant l'accident.

Are you talking to me ?

On distingue donc trois types d'apparitions selon les anciens. Cette première classification est toujours valable de nos jours. Elle concerne surtout le rôle du fantôme, le pourquoi de sa présence.

Les grands esprits se rencontrent

Le théâtre, c'est l'homme. Il traverse les âges.
Calmant par son regard les fauves passions.
Debout, grave et serein, dépassant tous les sages.
C'est le grand Daniel de la fosse aux lions.
Ils sont là sous ses pieds, hérissant leur crinière.
Les trois lions du mal, de l'ombre et de la nuit.
Les trois doutes cachés dans l'Esprit, leur tanière.
Les trois lions, chacun dans son ombre tapi.
Les trois doutes cachés dans l'Esprit, leur tanière.
L'un l'antique lion, dans la fable accroupi...

William Shakespeare
Le jeudi 9 février 1854

Voici ce que Victor Hugo, qui pratiquait le spiritisme, a retranscrit de Shakespeare himself ! Là où ça devient amusant c'est lorsqu'on sait que l'esprit frappait un coup pour A, deux pour B, etc. Or ce passage fut recueilli pendant une séance qui dura une demi-heure. Ce qui signifie 4547 coups à savoir deux coups et demi par seconde. Ce n'est plus une table qui bouge, c'est un shaker !



Le premier type, le plus connu, regroupe toutes les âmes en peine. Ils cherchent avant tout le moyen de trouver le repos éternel. Cela passe par un enterrement, la justice ou la vengeance, peu importe : il leur reste quelques chose à dire ou à faire. Hamlet en est un exemple (oui, *The Crow* aussi, on sait). Souvent, ils sont là pour redonner un équilibre moral ou social a une situation qui a causé (ou a été causée par) leur mort.
Le second type est dit eschatologique (mot compte triple). Ils concernent plutôt les visions oniriques, angéliques ou féeriques. Ils reviennent avertir les impénitents de l'avenir qui les attend. À noter qu'il faut alors faire la différence entre la psychopompe ("par là petit, c'est par là la lumière"), réservée aux anges et la hantise ("qu'est-ce que tu vas prendre dans la tronche fiston si tu continues comme ça !") réservée aux fantômes des proches.
Les derniers sont les spectres qui reviennent que pour le maaal. On y retrouve nos vampires, nos liches, nos goules et autres bêtes à XP (ne niez pas sinon vous irez en Enfer, on n'arrête pas de vous le dire). Les exemples sont nombreux et c'est parmi eux qu'on tire les meilleurs méchants. Pourtant, ils peuvent être utilisés comme garants de l'ordre (il ne fallait pas danser sur les tombes, fumer, faire l'amour, boire et dire : "je reviens tout de suite"). Ils punissent les impénitents (c'est même le principe des *slasher movies* dans lesquels la cruche s'en sort tout le temps).

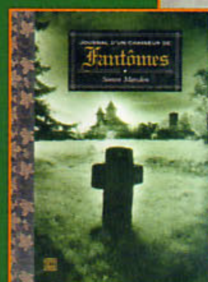
Une approche plus moderne ?

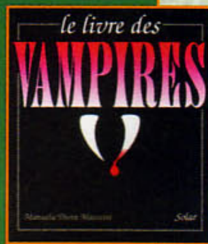
L'évolution des représentations sociales a permis l'apparition (elle est facile celle-là) de nombreuses déclinaisons, mais aussi de nouvelles formes fantomatiques. Des constantes demeurent tout de même. La matérialité d'une âme en peine est d'autant plus forte que l'esprit est agressif (un mort-vivant, par exemple, est plus violent qu'une apparition vaporeuse). C'est à partir de la Renaissance qu'il devient possible de catégoriser plus précisément nos fantômes, mais il est aussi possible de recouper un certain nombre de comportements vis à vis des phénomènes surnaturels. Après les Lumières, l'homme commence à analyser et non plus à interpréter. Hornell Hart (1956) recense quelques témoignages types (voici les plus importants pour des joueurs) :
- Les apparitions sont détaillées (plus que la réalité, souvent).
- Les fantômes sont logiques (voix d'homme pour un fantôme masculin, apparence d'enfant pour un enfant, etc.
- Ils conservent souvent la forme qu'ils avaient avant la mort (ou parfois au moment de la mort.).
- Ils sont généralement connus ou proches (comme le poltergeist des sœurs Fox décrit dans *Pour la petite histoire*).
- Certains détails ne pouvaient être connus des témoins.
- S'il y a plusieurs témoins, quel que soit l'angle de vue, ils verront la même chose.
- Ils peuvent avoir l'air consistants de loin mais sont loin de l'être de près (vous suivez ?).

Ensuite, on peut commencer à les cataloguer : Les Djinns d'Afrique du Nord (esprits malfaisants), les Ectoplasmes (extériorisation de plasma par un médium, qui se matérialise parfois sous forme humaine), Goule (pas besoin de dessin), Gremlins (apparus chez les aviateurs), Larves (fantômes de criminels), Lémures (les copains des Atlantes), Poltergeists (Esprit Frappeur), Revenants (le fantôme écossais de l'ancêtre), Spectres (généralement utilisés pour les apparitions frauduleuses), Wraith (duplicata de la personne au moment de sa mort).
Ce dernier cas est intéressant puisqu'il s'agit d'une apparition qui a lieu avant, pendant ou juste après la mort : c'est un avertissement.
Bien entendu, il y en a d'autres (la Loreleï, le Kobold, le Tolæth, etc.) qui relèvent de particularismes locaux. Car en fait, c'est un peu le grand secret de nos fantômes : ils s'adaptent à leurs époques et à leurs milieux. De fait, l'idée des revenants dans le Net n'est pas nouvelle et à notre époque ils utilisent des canaux modernes (la télévision, le téléphone, etc.) pour se manifester. Nous y reviendrons.

Simon Marsden : le chasseur de fantômes
(photos de ce dossier)

Vous ne connaissez pas ce photographe anglais ? Mais si. Les pubs pour le whisky du clan Campbell. Ces ruines brumeuses, ces pierres ancestrales et ces flous artistiques. Il obtient ces effets grâce à une maîtrise parfaite des péloches infrarouges et un talent indéniable.
Son *Journal d'un chasseur de fantômes* (Abbeville Press, 1995, Paris) est un véritable trésor d'inspiration pour les amateurs de fantastique (médiéval, contemporain, peu importe).
195 Francs.
À noter qu'on retrouve ses travaux dans *Le Livre des Vampires* (moins intéressant) et sur le Net.
À acheter d'urgence (pour vous ou pour offrir).





Les téléphones divins : les reliques

On imagine mal le pouvoir symbolique que peut représenter une relique. Lors de la construction d'un lieu sacré, il était de coutume de placer dans les fondations quelques objets ou parties d'un saint ou d'un roi quelconque. Du coup, un véritable trafic de reliques a enrichi l'Église depuis le Moyen Âge jusqu'à nos jours (car une branche de cette noble institution est chargée de gérer ces objets et de les distribuer à l'occasion). Des moines n'hésitaient pas à traverser l'Europe pour une simple dent et pouvaient tuer pour obtenir leurs précieux objets. Les reliques étaient un lien mystique avec les défunts, une façon de prendre un peu de leur pouvoir. Quel que soit le contexte, ce type de commerce est une mine de scénarios car à la dimension crapuleuse et économique, s'ajoute un facteur mystique propre à dérouter le plus cadfaelien des enquêteurs...

Où et quand ?

Mais un fantôme, quelle que soit sa nature, n'apparaît pas au petit bonheur la chance. Il a une raison d'être là et certaines conditions semblent nécessaires : l'heure, le lieu et les prémices (bref, unité de lieu, de temps et d'action). Et avant de les détailler, cela permet d'ouvrir une parenthèse importante. Il ne faut pas placer un revenant n'importe où et n'importe comment. Le paradoxe est le suivant : il n'y a généralement plus personne dans les maisons dites hantées. Or, un fantôme n'apparaît pas dans une maison vide (ça ne sert à rien puisque son but est d'être vu). À vous de faire avec cette contrainte.



Pour en revenir aux conditions adéquates d'une apparition, la nuit semble être obligatoire. Symboliquement, minuit est idéal (l'heure du crime, c'est bien connu).

Pour ce qui concerne l'emplacement, il faut distinguer deux réalités : le rêve d'une part et le monde éveillé de l'autre. Dans les deux cas, on reste dans le nocturne. Dans le cadre onirique, il y a trois types de visions (liées au rêveur, pas au fantôme) : corporelles (les objets influent sur l'œil et le cerveau), intellectuelles (ou visions extatiques réservées aux saints et aux clercs niveau 4) et spirituelles (production hallucinatoire à base de réminiscences, plus communément appelé *fumble* sur jet de SAN).

Dans le cadre de la réalité, il y a aussi des constantes : la diminution de la visibilité (nuit, brume, etc.), la force symbolique du lieu toujours liée à un facteur culturel (un vieux château en Écosse, des ruines, un cimetière, la maison d'un tueur en série, etc.), et l'isolement des témoins (ne serait-ce qu'au niveau oculaire). Enfin, les prémices d'une apparition sont tout aussi importantes : baisse de la température (le mort amène un peu de sa condition), baisse des sons, odeurs liées au fantôme (le parfum de tante Marthe !) et changement tangible de l'ambiance. Autant de petits indices faciles à mettre en œuvre par un meneur de jeu un peu inventif (la bouteille de parfum derrière l'écran et un "pshitt" discret au moment de l'apparition).

Allo ? Tom Jones ?

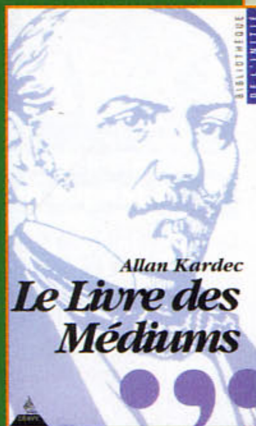
Le plus étonnant, dans la relation avec les morts, c'est l'évolution des pratiques liées aux objets. Suivant les époques, nos défunts savent communiquer via des canaux de leur temps (même s'ils sont plus anciens que la découverte de ces objets ou moyens de dialoguer). Par exemple, il est troublant de constater que le phénomène des esprits frappeurs s'est développer aux États-Unis en même temps que les lignes de télégraphes.

Gri-gri pour le travail, gri-gri pour le couple retrouvé...

La puissance symbolique de la mort n'est pas neuve. En gardant un lien avec un être fameux, un ancêtre ou un membre de sa famille par le biais d'objets, l'homme puise une part de pouvoir, une aide mystique. C'est le principe des systèmes de magie de nombreux jeux (*Prophecy*, *Mage*, etc.) où par le biais de clefs ou d'objets transitionnels, le mage peut changer la réalité. Les têtes des guerriers tués permettent de leur voler leur force par exemple. Et c'est la grosse évolution dans l'utilisation de canaux dans le processus de communication avec les morts. Les objets magiques (religieux, syncrétiques ou païens) sont chargés d'une puissance liée à une force ou une personne alors que l'outil de communication avec les morts n'est qu'un canal. Par exemple, la lance de Saint-Michel donne la puissance du saint alors que le guéridon n'a aucun contenu magique : c'est le médium (chargé de magnétisme, ou de n'importe quoi d'autre) qui le fait tourner. On passe (globalement) du sort à l'invocation.

Allan Kardec (1804-1869), le père du spiritisme

Hippolyte-Léon Denizart Rivail est un homme à l'éducation parfaite et classique en cela qu'il a étudié les sciences, la médecine, la philosophie.



Petit bourgeois pédagogue, traducteur et habitué des sociétés de lettres (mais non, ce n'est pas votre personnage de *Maléfices*), il découvre par un ami en 1854 les tables tournantes et prend le pseudonyme d'Allan Kardec (ou esprit de Liberté selon Zéphyr, l'esprit qui lui souffla l'idée). Il écrit rapidement les deux bibles fondatrices du spiritisme, *Le Livre des Esprits* et *Le Livre des médiums*, deux pavés indigestes (c'est un euphémisme) et pétris de bons sentiments. Selon lui, il y a quatre éléments dans l'univers : le divin, le spirituel, le matériel et un intermédiaire entre l'esprit et la matière : le fluide (le magnétisme ou le périsprit, par exemple). À partir de là, il analyse le monde à sa manière. Bientôt, il organise sa vie professionnelle uniquement autour du spiritisme, créant une para-religion œcuménique (mais, vertueux, il ne tomba jamais dans la facilité du sectarisme). Il meurt de surmenage et laisse derrière lui toute une organisation spirite qui existe encore et qui connaît de beaux jours en France, mais aussi et surtout au Brésil où Kardec est plus connu que Cousteau. Ce type était trop parfait pour être honnête. À vous d'imaginer pourquoi.



De la relique au Oui-Ja

Le basculement se fait avec l'avènement du spiritisme et la perte de vitesse de la religion en Occident. Ceux qui ne veulent pas choisir entre la religion et la science s'aventurent souvent sur le chemin du spirituel (ou du mysticisme). L'objet devient outil, et comme le spiritisme est plutôt réservé à une classe aisée, le verre à pied, le guéridon et plus tard le Oui-Ja (planche marquée de l'alphabet et accompagnée d'une "souris") se répandent dans les salons chics. Notons, pour ce dernier exemple, qu'il n'est qu'une évolution pratique de la manipulation du verre à pied. Tous comme il est plus convivial de former un cercle autour d'un guéridon plutôt qu'autour une table de cuisine, tous les objets qu'utiliseront les spirites de l'époque seront marqués par leur classe sociale (l'ouvrier n'a pas de verre à pied et de temps à perdre). Ce besoin d'objet disparaîtra dans les années vingt avec la multiplication des médiums par incorporation (scriptographes, parlants, peintres, etc.) et finalement il aboutira à la création d'écoles (par type d'objet, par méthodes et par motivations). Pour en revenir au source, le spiritisme commence vraiment avec Alan Kardec qui crée une para-croyance dont le cœur est l'interrogation des esprits (*Cf.* l'encadré "Allan Kardec (1804-1869), le père du spiritisme"). Et comme nous l'avons dit, les outils suivent les progrès technologiques : le magnétoscope en boucle sur le caméscope et qui enregistre des visages de défunts (ils ont la télé au Paradis. Ça, Isidore de Seville, il le savait pas !).
Pour ceux qui affectionnent plutôt le futur (cyber ou space-opera), les revenants utiliseront tous les moyens du temps pour communiquer. Le Net, bien entendu, mais plus simplement le téléphone (Hello Sydney, quel est ton film d'horreur préféré ?). *GURPS Cthulhupunk*, *Shadowrun*, *Star-Wars* usent (et abusent) des fantômes modernes. *Ghost in the Shell* est un cas à part puisque le terme est ici galvaudé. C'est pourtant un bon exemple puisqu'on ne connaît pas vraiment l'origine du Pupett Master.



De l'utilité d'être un revenant

Car en fait, pourquoi contacter les morts ? On l'a dit, pour avoir des réponses, des certitudes sur le devenir après le trépas. Mais il est des médiums (les spirites en général) qui cherchent d'autres réponses. Elles sont parfois d'ordre personnel ("où tu as planqué le magot !" ou plus sérieusement pour avoir des nouvelles d'un être cher) mais aussi d'ordre

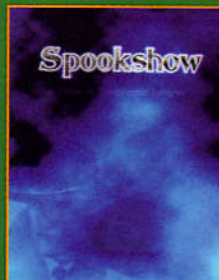
Chasseurs lupino-albinos et consorts

Si les chercheurs de l'occulte existent depuis longtemps dans les univers de JDR (le Club Pythagore, les investigateurs en général, la S.A.V.E., la Loge d'Hermès, le Delta Green, etc.) il n'en reste pas moins que nos amis de White Wolf ont probablement le mieux décrit ces personnages. Exterminateur est un aboutissement commercial de cette recherche, mais il a l'avantage de donner un bon aperçu des différentes motivations qui poussent à la destruction des fantômes. Avant ça, toute la collection de *Year of the Hunter* (des suppléments rouges) avait vraiment bien étudié la question. Dans l'ordre d'intérêt : *Halls of the Arcanum* (la Talamasca, les Veilleurs, Millenium), *Project Twilight* (les X-Files, Roswell), *The quick & the dead* (chasseurs de fantôme par le menu. Très documenté), *The Inquisition* (trop axé sur *Vampire*) et *Automn People* (*Changeling* et *Mage*). Plus spécialisés, ils sont tous très fouillés et bourrés de secrets. À consulter aussi, *Spookshow* (édité par Clockworks), qui vous propose d'incarner des espions-fantômes, *Hunter* éventuellement et, *last but not least*, *Wraith* bien sûr (chez White Wolf pour la v.o. et chez Ludis pour la v.f.). Côté scénario, *Mary*, dans la Collection Tableau de Chasse (éditée par Nestiveqnen), vous offre une trame originale et facile à adapter, mettant en scène une jeune personne hantée par son propre fantôme.









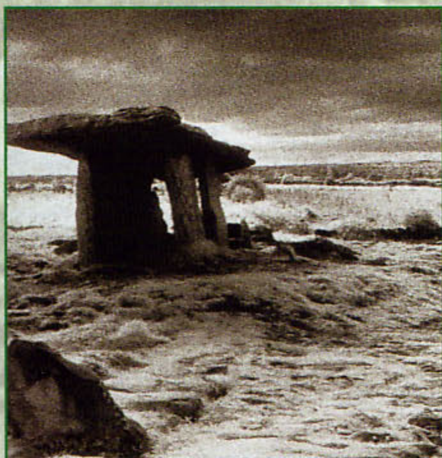


général. En effet, Kardec a monté son dogme sur des valeurs fondamentalement positives : il ne faut pas profiter des esprits, il faut les aider, etc. Et la plus grande partie des médiums (organisés) suivent ces principes.
Les revenants, eux, nous contactent pour remplir une mission avant de partir pour de bon, nous l'avons vu plus haut. À présent, il faut évoquer la réaction de ceux qui reçoivent, cherchent ou étudient ce type de message. Ils le prennent plus ou moins bien (et c'est d'ailleurs peut-être le cas de vos PJ). Nous allons évoquer les deux écoles : ceux qui rejettent et combattent les manifestations de l'au-delà, et ceux qui les analysent et les étudient (la différence entre un Exterminateur et l'Arcanum).



Les chasseurs et leur gibier

Parmi les adversaires des fantômes, outre les Ghostbusters, les exorcistes et les inquisiteurs de tout poil, il existe un genre assez ancien : ceux qui veulent profiter des esprits. En effet, les nécromants, certains marabouts et les médiums peu scrupuleux n'hésitent pas à enchaîner les esprits pour leur demander des renseignements utiles. À titre personnel (je suis sérieux là) j'ai entendu un "esprit" se plaindre de ce type de traitement. Après les révolutions industrielles et informatiques, il est des corporations qui cherchent à leur tour à exploiter le filon. Soit en utilisant la puissance spirituelle des fantômes (la Roche Fantôme, ça vous parle ?) soit pour récupérer leur savoir. Quand les services secrets utilisent des médiums, ce n'est pas seulement pour qu'ils communiquent à distance. Ces gens sont sensibles aux esprits et les esprits passent partout. En 1995, le gouvernement arrête le programme *Stargate* (ou *Centerlane* et *Sunstreak*) même si depuis la Seconde Guerre Mondiale, il utilise des méthodes médiumniques avec des résultats probants (contre les russes, mais aussi contre les narco-trafiquants). Avant lui, les nazis avaient créé l'Institut du Pendule et Wolf Messing donnait des conseils à Staline en se basant sur des données parapsychiques.



Et les chiffres du loto ?

Les autres chasseurs de fantômes, les chercheurs, sont tout aussi intéressants. Ils exploitent les esprits en les étudiant et surtout en tentant de comprendre leurs motivations, leurs comportements et leur condition. Kardec le premier a expliqué que plus l'esprit est proche de nous, plus il a des chances d'être malin ou dans le besoin. Les plus élevées des âmes sont loin des sphères matérielles et ne communiquent que rarement. Les médiums étudiants sont donc des personnes qui cherchent aussi à aider les esprits qui viennent à leur rencontre. Les accidentés, les suicidés, les assassinés (*Cf. Le Drame de la rue des Récollets* pour *Maléfices*) sont plus enclins à parler, car ils ont souvent une dernière chose à faire sur terre.
Enfin, il est des chercheurs qui désirent trouver des guides spirituels, des anges gardiens. Parfois ils y arrivent (comme Allan Kardec et son esprit protecteur, Zéphyr). Mais le plus souvent, ils sont trompés par des esprits farceurs ou (et c'est plus grave) mauvais.

Salsa du démon...

Comme on l'a vu, un fantôme a des motivations précises, une fonction, des moyens. Il n'est pas simplement un monstre errant à ajouter au tableau de chasse.
Tous les univers (sauf *Wraith*) peuvent intégrer des histoires d'âmes en peine. Elles sont aussi exploitables dans du med-fan que dans du space opera puisqu'elles suivent toujours la même logique (la hantise) mais avec des moyens adaptés (il n'y a pas de guéridon dans l'Étoile de la Mort).

Une bibliographie (trop) sommaire

Note : si le spiritisme vous intéresse, commencez par le Que-sais-je. Si vous allez plus loin dans la démarche, n'oubliez pas que les pratiquants du spiritisme sont des gens sérieux (et sympathiques) et qu'ils ne pratiquent pas pour s'amuser. Respectez-les, quelles que soient vos opinions.

- Castellan Y., *Le Spiritisme,* (8e édition) collection Que sais-je ? (N°641), P.U.F. 1995.
- Collectif, *Quand croire c'est faire,* Archive des sciences sociales des religions, N°81, 1993.
- Favret-Saada J., *Les mots, la mort, les sorts,* 1977, collection Folio-essais, Gallimard, Paris.
- Gui Bernard, *Manuel de l'Inquisiteur,* V, 6,2 (édition et traduction G. Mollat, Paris, Les Belles Lettres, t. II, 1964).
- Huysmans, *Là-bas,* édition Maxi poche, p. 361.
- Kardec A., *Le Livre des Esprits, Le Livres des Médiums,* (1ère édition 1922, Paris), 1993, collection bibliothèque de l'initié, éditions Dervy.
- Le Goff Jacques, *La naissance du Purgatoire,* 1981, édition Gallimard, Paris.
- Lecouteux Claude, *Fantômes et revenants au Moyen Âge,* édition Imago, 1986.
- Legros Patrick, *Esprit es-tu las ?,* 1992, collection Logiques Sociales, L'Harmattan.
- Simon Gustave, *Les tables tournantes de Jersey,* l'Harmattan, édition 1986.

Auteur : Benoît Attinost (Elysium@club-internet.fr)
Illustrations : photos tirées du Journal d'un chasseur de fantômes de Simon Marsden, et illustrations tirées des gammes Wraith © Ludis et © White Wolf, Tableau de Chasse © Nestivegnen

Les Sœurs Fox



Ces deux-là n'ont rien à voir avec le célèbre agent des X-Files. Pourtant, on pourrait presque dire que leur passe-temps est similaire. Les sœurs Fox sont en quelque sorte le détonateur qui a lancé le spiritisme aux États-Unis au milieu du XIXe siècle. Leur histoire est un condensé de ce qui fait un bon scénario à Hollywood ou ailleurs : au-delà, richesse et gloire, déchéance, trahison, mystère. Installez-vous autour du guéridon, et hop ! Lévitez !

Article du Tombstone Epitaphe du 15 juillet 1870

[extrait]

(...) Et c'est pour cette raison que nous nous sommes rendus en urgence dans le village de Hydesville, plus précisément à la ferme à présent abandonnée des sœurs Fox. Grâce aux efforts déployés par le professeur McKormic et le chaman Pat' Bouc Étourdi, il nous a été possible de confirmer la présence d'un passage menant directement aux légendaires terres de chasse. En d'autres termes, Charles Ryan n'est qu'un Manitou qui, sans prendre le risque de s'incarner, arrive à ses fins via la crédulité, l'avidité et probablement la complicité des sœurs Fox. Quel message cherche-t-il à faire passer ? Quelle est la vérité dans ce qu'il assène aux foules extatiques ? Est-ce à cause de sa présence avilissante que deux fillettes ont sombré dans l'alcoolisme ? A-t-il des buts plus élevés que simplement de pourrir la vie d'une famille ? Déjà ses révélations ont rendu fou Bertold Fraggle, dit Bouba, qui a tué son collègue pour une fausse histoire de plan non remis. Qu'en serait-il s'il jouait à ce jeu avec des hommes plus influents ?



La petite maison dans la prairie (ou presque)

En 1847, dans une ferme de Hydesville, État de New York, vivait la famille Fox : les parents et deux jeunes filles, Margaret et Katie, quinze ans et douze ans. La ferme était réputée hantée. Des coups - ou *raps*, en langage spirite - semblaient venir du sol, des murs et d'autres endroits de la chambre des jeunes filles.

"Le lendemain d'un jour où le fantôme (supposé) s'était montré particulièrement incommode, raconte Ms Fox, nous résolûmes de nous coucher de bonne heure et de ne plus y faire attention. Mon mari n'était pas encore au lit. Ma plus jeune fille - elle avait environ douze ans - s'amusait à frapper dans ses mains pour entendre le coup répondre contre la muraille. Je pris alors la parole et dis au bruit : compte jusqu'à vingt. Les coups furent comptés. Je lui demandai encore, si c'était un être humain, de frapper un coup. Il y eut un silence complet. Si c'était un esprit, de faire entendre deux coups. Les deux coups furent frappés..."

À partir de cette observation quelque peu incroyable, les deux sœurs Fox décident d'entrer en communication avec cet "esprit". Celui-ci déclara se nommer Charles Haynes - ou Charles Ryan suivant les auteurs - veuf, père de cinq enfants et colporteur. Mais le plus fort est qu'il annonça avoir été assassiné par un précédent locataire et enterré dans la cave. Il désigna même son assassin, un voisin qui avait, en effet, habité la maison quelques années auparavant, mais qui passait pour un fort brave homme. On creusa dans le sous-sol et on trouva de la chaux, du charbon, des débris de vaisselle, une petite touffe de cheveux et quelques os dans lesquels l'on crut reconnaître un fragment de crâne, sans que les Fox crussent devoir poursuivre leurs recherches d'identification ou avertir la justice.

Ce qui n'avait été qu'un jeu se transforma en phénomène. Les parents se mirent à propager la nouvelle aux voisins, qui la transmirent à leurs amis et ainsi de suite. Le bruit de ces conversations avec les morts se propagea comme une traînée de poudre dans toute l'Amérique. Le succès fut foudroyant. Le scandale aussi. Exclue solennellement de l'Église méthodiste, la famille émigra à Rochester. Et ce qui est peut-être le plus étrange dans cette affaire (si bien entendu on conçoit d'user d'un tel mot pour une telle histoire), l'esprit de Haynes suivit les Fox dans leur migration forcée.

Margaret et Katie commencèrent alors une "vraie" carrière de médiums, qui prit des proportions nationales. Révélant sur son passage quantité de médiums qui s'ignoraient auparavant, la famille Fox s'installa à New York, sur le chemin de la gloire et de la richesse. Les exhibitions publiques se multiplièrent, dirigées par la sœur des deux jeunes filles, Leah, leur aînée de vingt-trois ans.

En 1852 se tint le premier Congrès spirite à Cleveland. En 1854, les spirites comptaient déjà en Amérique plus de trois millions de fidèles, entraînés par plus de dix mille médiums.

Déchéance

Mais la gloire ne fut que la face d'une médaille au revers bien sombre. Car le succès des thèses spirites en énerva plus d'un - aux U.S.A. ou ailleurs. Et les sœurs Fox avaient quelque chose d'emblématique. Pendant quarante ans, elles furent humiliées, ridiculisées, pourchassées, prises à parti verbalement et physiquement. Preuve en est cette tentative d'assassinat fomentée par un groupe de cinq fanatiques religieux de leur ancienne communauté.

Leah dirigeait en sous-main toute l'activité de ses deux jeunes sœurs, et accessoirement



récoltait pour son compte une bonne partie des dons qu'elles recevaient. Les relations entre les trois sœurs Fox furent orageuses, conflictuelles, à un point si extrême que la véracité même de toute l'affaire en a pris un coup.

Ainsi, en 1888, alors que Margaret et Katie avaient toutes les deux développé de sérieux problèmes d'alcoolisme, les enfants de Katie lui furent retirés sous la pression de Leah par la Société de prévention des enfants battus. Se sentant exploitées et trahies, les sœurs médiums apparaissent publiquement à la New York Academy of Music. Là, Margaret confesse qu'elle a elle-même réalisé les *raps* grâce à un orteil munis d'une double articulation ! (*double-jointed big toe*). Katie garda le silence et ne confirmera ni ne reniera jamais les confessions de sa sœur.

Il sera prouvé plus tard qu'un reporter avait offert 1500 dollars aux sœurs Fox si elles confessaient leur mensonge et si, évidemment, elles lui donnaient l'exclusivité de l'histoire. Ayant désespérément besoin d'argent, elles acceptèrent le marché.

Le 20 Novembre 1889, Margaret revient sur cette confession et déclare :



"Plaise à Dieu que je puisse défaire l'injustice que j'ai commise envers la cause du spiritisme quand, sous la forte influence psychologique de personnes opposées à elle, j'ai exprimé l'idée qu'elle n'avait aucune fondation dans les faits.

Ma rétractation et mon démenti n'est pas tant venu de mon propre sens de ce qui est bien que de la poussée silencieuse des esprits utilisant mon organisme, aux dépens de l'hostilité de la horde de ceux qui lancèrent des promesses de santé et de joie en retour d'une attaque contre le spiritisme, et dont l'assurance pleine d'espoir fut si trompeuse."

Aucune des trois sœurs Fox ne survécut bien longtemps à cette crise morale. Leah mourut la première en 1890, puis ce fut Katie en 1892, et enfin Margaret en 1893.

L'aventure des Sœurs Fox est non seulement la première manifestation recensée de poltergeist ou esprit frappeur, mais c'est également une tragédie humaine qui prouve peut-être à quel point le spiritisme est en décalage par rapport à une société judéo-chrétienne.

[1] Y. Castellan, Le Spiritisme, (8e édition) collection Que sais-je ? (N°641), P.U.F. 1995.



Inspi Cthulhu...

Émanations des Chiens de Tindalos, les esprits frappeurs sont comme autant d'indicibles pseudopodes méphitiques et sournois, cherchant les meilleurs passages pour leurs maîtres. Les coups frappés ne sont que des tentatives de sondage, pour découvrir les meilleurs passages dans le temps et l'espace utilisables par ces abominations hors du temps. Pourquoi communiquent-ils ? La réponse est si terrifiante qu'elle défie l'intelligence humaine et ouvre un gouffre sur les Abymes de la folie. Les réponses viennent des médiums qui, pour un temps limité et grâce à leur magnétisme atavique, prennent le contrôle des membranes impies et les font frapper sur les murs ou les guéridons (tables sans angle, donc cul-de-sac pour les Chiens). Cela a deux conséquences directes : cela agace les propriétaires des pseudopodes (qui n'aime pas qu'on leur tripote le bout) mais cela pervertit les médiums (simples humains pour qui ce type de contact blasphématoire est une source d'aliénation). Rapidement, les spirites sombrent dans la folie et la perversion (sectarisme, alcoolisme, etc).



Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
Illustration : D.R.

Les fantômes d'émeraude

Pour les Rokugani, la mort n'est pas une fin en soi ; elle annonce au contraire une renaissance prochaine. Pourtant des défunts s'égarent parfois sur le chemin menant à Jigoku. Plus rarement, ils reviennent dans le monde des vivants pour aider leurs descendants. Ils arrivent même qu'ils soient retenus dans l'Empire d'Émeraude à cause d'un serment ou d'une tâche qu'ils n'ont pas menés à terme de leur vivant. Autant de raisons pour envisager un jour d'incarner un revenant dans vos parties de L5A...

Avant-propos

Conformément à la description des différents types de fantômes du livre de base (*Cf.* pages 192-193) et de *La voie du Lion* (*Cf.* pages 115-117), cet article se concentre exclusivement sur les shiryo, seule famille de revenants susceptible de s'intégrer dans une campagne en qualité de PJ.
Pour éviter des soucis aux meneurs de jeu, la rédaction de cet article a nécessité quelques choix. Aussi arbitraire que puisse paraître l'abandon des techniques d'école, de la magie, des avantages et des désavantages, n'oubliez pas qu'un shiryo bénéficie de capacités spéciales très puissantes, sans parler de la chance qu'il procure d'incarner un personnage après sa mort !

Créer un shiryo

La création de personnage se déroule grosso modo de la même façon que dans le livre de base (tous les traits au rang 2, Gloire rang 1, etc.), à ceci près qu'on ne peut pas créer de véritables ronin. Vous devez donc choisir un clan, une famille et une école pour déterminer les caractéristiques de départ de votre shiryo (bonus familial, bonus d'école, compétences de base, rang d'Honneur, etc.). Les 25 PP permettent ensuite de personnaliser ses traits et compétences, selon le barème habituel (*Cf.* page 57 du livre de base).
Malgré ses origines rokugani, un shiryo ne fait plus partie du Ningen-do. Même s'il peut encore interagir avec le monde des humains, sa mort l'a définitivement privé de sa capacité à utiliser tous les anneaux comme s'ils ne faisaient qu'un. En conséquence, un shiryo n'a ni rang, ni points de Vide. Dès lors, si le bonus familial ou d'école indique une augmentation du rang de Vide, augmentez à la place un trait de votre choix. Pareillement, il ne peut plus recourir à la magie (sorts, *kiho*, tatouages, etc.) ni à aucun entraînement prodigué par un quelconque sensei (techniques familiales, etc.). Enfin, il ne peut pas choisir d'avantages et de désavantages.

Devenir un shiryo

La création d'un shiryo au moment du décès du personnage est très rapide. On conserve les traits, les compétences et le rang d'Honneur et de Gloire du défunt, on modifie le reste conformément aux caractéristiques communes à tous les fantômes. Bien évidemment, le shiryo n'a plus de rang, ni de points de Vide et on ignore désormais ses pouvoirs magiques (sorts, *kiho*, tatouages, etc.), son entraînement (techniques familiales, etc.) et ses avantages et désavantages.



Règles optionnelles

Les options de jeu qui suivent fonctionnent exactement comme les avantages et les désavantages du livre de base. Pour que votre meneur de jeu les intègre dans sa campagne, vous devrez vous concerter avec lui et, le cas échéant, dépenser quelques Points d'Option (PO), à ne pas confondre avec les Points de Personnage (PP). La présence d'un astérisque (*) indique les options de jeu qui rapportent des PO.

Code Quantum* (5 PO) :
le shiryo ne peut interagir qu'avec un mortel choisi au moment de la création du personnage. Cet élu est le seul capable de le voir et de l'entendre. En outre, le revenant est incapable d'assumer une forme matérielle (rang de Terre 0).

Caractéristiques communes à tous les shiryo

Apparence : elle est généralement humaine, mais évolue régulièrement car les revenants ont du mal à se souvenir de leur propre apparence. Certains détails changent, notamment la couleur des yeux. Il est aussi courant qu'un shiryo arbore deux mains gauches ou deux mains droites.
Traits et compétences : ils ne peuvent jamais dépasser le rang 5.
Jet d'attaque : il est calculé normalement. Un shiryo n'ayant ni rang, ni points de Vide, il ne peut jamais obtenir d'augmentations.
Jet de dommages : quelle que soit l'arme utilisée, il est toujours de 6g1.
ND pour être touché : 20 **Armure : 5**
Blessures : 15/-1 ; 30/-3 ; 45/mort

Capacités spéciales :
- *Immatérialité* : le shiryo peut traverser tous les obstacles et objets solides, à l'exception de ceux faits en jade ou en cristal, et ceux qui ont été enchantés.
- *Invisibilité* : le shiryo est invisible. On ne peut détecter sa présence avec un jet de Perception, sauf s'il s'aventure au clair de lune. Dans tous les autres cas, il faudra réussir un jet d'Intuition. Dans les deux hypothèses, le ND est de 25.
- *Invulnérabilité* : les armes normales n'infligent AUCUNE blessure aux shiryo. Seuls la magie, les nemuranai et les armes de jade ou de cristal peuvent leur occasionner des dommages.
- *Peur 3* : les PJ décidés à combattre un shiryo doivent faire un jet de Volonté ND 15. S'ils le ratent, ils ne pourront pas utiliser de points de Vide pendant le combat, ni garder de dés dont le résultat est inférieur à 3 à n'importe laquelle de leurs actions.
- *Vampirisme* : boire le sang constitue une action en combat. S'il réussit son attaque, le shiryo inflige à sa victime six points de blessures, qui viennent en déduction des blessures qu'il a pu lui-même subir.

Vie de tous les jours : les shiryo n'ont pas besoin de dormir, de manger ou de respirer.
Cas particuliers : les shiryo interagissent normalement entre eux, comme s'ils étaient des mortels. On ne tient donc pas compte de leurs capacités spéciales, notamment lors d'un combat. Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à les autoriser à utiliser leurs anciennes techniques d'école.

Le déshonneur* (4 PO) :
c'est bien souvent à cause du bushido que le samurai devient shiryo. Ce code de conduite représentant sa principale attache au monde des vivants, dès que son rang d'Honneur passe en dessous de 1, il meurt.

L'expérience (6 PO) :
compte tenu de l'extrême volatilité de sa mémoire, le shiryo n'évolue guère pendant la durée de son séjour parmi les vivants - il ne gagne jamais de points d'expérience. Une discipline rigoureuse permet de s'affranchir de cette restriction. Le personnage reçoit alors normalement ses points d'expérience en fin de partie, mais il doit se plier à un barème revu à la hausse.
Acquérir une nouvelle compétence au rang 1 : 2 points d'expérience.
Augmenter d'un rang une compétence : nombre de points égal à deux fois le rang à atteindre.
Augmenter d'un rang un trait : nombre de points égal à dix fois le rang à atteindre.

La guérison (4 PO) :
un shiryo regagne (Terre x 2) points de blessures par période de 8 heures passée sous sa forme immatérielle.

L'héroïsme (5 PO) :
de la même façon qu'un vivant peut recourir au Vide pour se dépasser (dans la limite d'un point par action), le shiryo peut dépenser des points d'Honneur pour améliorer ses chances de réussite. Par contre, il ne peut jamais réduire son rang d'Honneur en dessous de 1. Les points d'Honneur se regagne de la même manière que pour les samurai (*Cf.* page 118 du livre de base).

L'interaction* (1 PO) :
la capacité du shiryo à se manifester dans le monde des vivants est fonction de son rang de Terre. Si ce dernier descend en dessous de 1, le shiryo est condamné à errer sous sa forme immatérielle.

La maîtrise (2 PO) :
bien qu'un shiryo soit incapable de recourir à ses techniques d'école, il sait instinctivement comment s'en prémunir. Dès lors, tout mortel tentant d'utiliser une technique d'école connue du shiryo contre ce dernier échouera automatiquement.

La résistance à la magie (4 PO) :
les shiryo anciennement shugenja augmentent le ND des sorts les prenant pour cible de (rang de Maîtrise x 3).

Le sang de Togashi (4 PO) :
les shiryo anciennement Ise zumi augmentent le ND des tatouages les prenant pour cible de (rang de Maîtrise x 3).

Le souvenir* (4 PO) :
c'est bien souvent les rituels accomplis par les descendants d'un shiryo qui lui permettent de maintenir son lien avec le monde des vivants. Dès que son rang de Gloire passe en dessous de 1, il meurt.

La voie de Shinsei (4 PO) :
les shiryo anciennement moines augmentent le ND des *kiho* les prenant pour cible de (rang de Maîtrise x 3).

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : L5R©AEG/L5A©Siroz Productions





LES SPIRITES

Trois nouvelles Carrières Avancées pour Warhammer

Les trois Carrières décrites ci-dessous sont liées à la communication avec les morts, qu'il s'agisse de simples esprits ou de fantômes. Ce sont des Carrières qui offrent un parcours chaotique, car les individus ayant un commerce avec les morts, souvent confondus avec de simples Démonistes, peuvent être protégés comme rejetés par la population, en fonction de la place qu'ils occupent par rapport aux autorités religieuses.

Médium

Les médiums sont des individus ayant une affinité particulière avec les esprits des morts. Ils se rendent généralement compte de cette capacité par hasard, et ne la maîtrisent pas réellement. Ils entendent régulièrement des voix, entrent en transe (incorporation de l'esprit), ou font de l'écriture automatique pour faire passer le message d'un défunt, d'un Fantôme ou d'un Spectre (jamais d'un Revenant, d'une Ombre, ou d'une Apparition). La manière dont sont perçus les médiums est très variable, et dépend de leur rôle dans leur environnement social. Ils peuvent aussi bien être chassés comme des Démonistes, que consultés avec frayeur, ou protégés par un clergé tourné vers le culte des ancêtres. Autant dire que la considération qu'on leur porte varie grandement lors de voyages.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex

Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+10	+20	

Compétences : Acuité auditive, 20% / Chiromancie, Divination.
Dotations : Matériel d'écriture, gemme porte-bonheur, 1d6 Couronnes.
Débouchés : Charlatan, Apprenti Sorcier, Opticius.

Opticius

Les Opticius sont des ingénieurs, de futurs sorciers ou des médiums désirant mieux contrôler leur don, qui sont passés maîtres dans l'art complexe de la Catoptrique. Il s'agit d'une technique de communication avec les esprits des morts (ou des fantômes, Anges, etc) basée sur l'utilisation de "miroirs". Ces derniers sont confectionnés à cet effet, selon des préceptes magiques, et permettent de créer un canal de communication entre les morts et le praticien (à la discrétion du meneur de jeu). Cette pratique a toujours été très en vogue dans le Vieux Monde (et dans le nôtre, de l'Antiquité à la Renaissance), mais regardée avec méfiance car employée aussi par de nombreux Démonistes. L'Opticius acquière néanmoins une reconnaissance plus importante que le simple Médium (dû à l'aspect "scientifique" de son travail).

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex

Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+10	

Compétences : Divination, Fabrication de miroirs d'omnivision spéciaux, Catoptrique.
Dotations : matériel d'écriture, miroirs d'omnivision spéciaux (permettant d'entrer en contact uniquement avec des esprits de morts, des Fantômes et des Spectres), Amulette de Fer (voir page 184 du livre de base), loupe, miroir de poche, robes.
Débouchés : Apprenti Alchimiste, Exorciste, Initié (de Moor uniquement).

Exorciste

L'exorciste a eu une longue formation et une vie mouvementée au contact des morts et de leurs esprits. Ce qui n'était qu'un simple don vire souvent au fil des années en une illumination mystique, et l'Exorciste, qui a accompli tout un chemin spirituel, est désormais capable de s'opposer aux créatures de l'au-delà. Son travail consiste à libérer les âmes prisonnières et torturées (Fantômes, Spectres) et à bannir les âmes trop perverties qui hantent le Vieux Monde (Revenants, Ombres, Apparitions). La carrière d'Exorciste est très dangereuse et mène, le plus souvent, à la mort, à la folie ou à la perversion par le Chaos.

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex
	+10				+1			

Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10		+10	+10

Compétences : Conscience de la Magie (concernant les Morts-Vivants éthérés uniquement), Éloquence, Identification des Morts-Vivants, Sixième Sens.
Dotations : robes, symboles religieux, Amulette d'Argent Vertueux ou Anneau de Protection contre les Morts-Vivants éthérés (voir page 184 du livre de base).
Débouchés : Répurgateur, Démoniste, Nécromant.



Auteur : 7.7
Illustration : Gregory Geng

Rédemption, partie 3 : Londres brûle-t'il ?

Voici le dénouement de la campagne Vampire commencée avec le Backstab numéro 29. Il est évident que le déroulement et l'intérêt de ce final à Londres sont conditionnés par le fait d'avoir joué les épisodes précédents. Ce scénario se suffit cependant à lui-même et sera jouable tel quel avec un minimum d'adaptation et de préparation de la part du meneur. L'aide de jeu sur Londres by Night du Backstab numéro 27 sera des plus utiles, le scénario reprenant beaucoup de PNJ décrits à cette occasion.



Synopsis

Après s'être faits manipuler par de dangereux infernalistes, les joueurs savent qu'un danger rôde sur Londres. Ils seront malgré eux emportés par les événements dans une ville qui sombre peu à peu dans la folie et dans l'horreur. S'ils n'agissent pas pour s'opposer à la démence d'une puissante Baali et à la folie vengeresse de Dylan, un Ventrue antitribu, c'est le Monde des Ténèbres lui-même qui risque d'être bouleversé de façon irréversible.

En place pour le final

Dans les scénarios précédents, les PJ se sont retrouvés aux prises avec un dangereux vampire du Sabbat dénommé Dylan, qui a entrepris de mettre Londres à feu et à sang pour se venger de plusieurs caïnites de la ville. Prenant l'identité de Vidal Jarbeaux, le célèbre Archonte Toréador, il a trompé les joueurs afin qu'ils l'aident à aller réveiller une alliée Baali en torpeur en plein territoire irakien. Ils ont été, à la fin de ce périple, mis aux prises avec une puissante entité démoniaque à laquelle ils ont dû faire face pour survivre. Les déboires des joueurs ne s'en sont pas arrêtés là puisque Dylan, grâce à divers moyens de pression, les a obligé à récupérer un puissant artefact dont lui et la Baali ont besoin pour mettre leur plan de destruction à exécution. Les PJ se sont donc aventurés en plein Vatican pour récupérer l'objet tant convoité par les infernalistes. Dylan et Shimra, la Baali, ont ensuite essayé de se débarrasser d'eux tout en leur reprenant l'artefact connu sous le nom de Torque d'Aliban. Radjah le Primogène Brujah de Londres, aux motivations plutôt mystérieuses, a fourni de l'aide aux PJ au moment crucial de la confrontation, et il leur a apporté des éléments de réponse sur la tourmente dans laquelle ils se sont retrouvés entraînés. À la fin du dernier scénario, les joueurs se retrouvaient avec une double épée de Damoclès au-dessus de la tête : Jarbeaux qui les sommait de tirer cette affaire au clair, et deux puissants antagonistes susceptibles à tout moment de les anéantir pour ce qu'ils savent.

C'est à partir de cette situation délicate que se poursuit l'aventure. Les PJ ne peuvent pas se payer le luxe de ne rien faire. Ils ont la possibilité d'aller chercher de l'aide chez Jarbeaux, dont ils savent qu'il réside à Paris. Celui-ci, aux vues des nouveaux éléments prendra l'affaire très au sérieux et reprochera éventuellement aux PJ de ne pas l'avoir tenu au courant, donnant la possibilité à Dylan de continuer ses méfaits. Il donnera l'assurance aux joueurs qu'il va agir et ne semblera plus les considérer comme des suspects. Les PJ pourront évidemment user de leurs différentes influences pour essayer de retrouver la trace de Dylan et de Shimra. Il est cependant peu probable que l'on puisse leur en dire plus. Il serait également sage de prévenir Lady Anne que de tels individus projettent un mauvais coup sur sa ville. Mise déjà au courant du danger par Radjah, elle ne semblera pas prendre la chose très au sérieux, expliquant que les joueurs feraient mieux d'arrêter de chasser des ombres comme semble le faire Radjah depuis des siècles. Les joueurs devront même parfois supporter les remarques des caïnites de Londres qui ne prennent pas leur propos pour argent comptant, raillant volontiers l'idée de voir Londres mise en danger par deux individus seulement, aussi maléfiques soient-ils. Il est cependant primordial que les PJ prennent sur eux pour prévenir du danger potentiel. Si ce n'est pas effectué en amont, ce n'est pas lorsque les événements vont s'enchaîner qu'ils pourront efficacement tirer la sonnette d'alarme. Le meneur devra laisser suffisamment de temps aux PJ pour que ceux-ci puissent faire leurs affaires, mais le temps compte.

La fin justifie les moyens

Dylan et Shimra ne restent pas longtemps inactifs, une fois le Torque d'Aliban en leur possession. Au meneur de décider quand ils passent à l'action, mais il serait bon que les joueurs soient sur Londres à ce moment. Grâce aux fabuleux pouvoirs de l'objet, qui permet à la Baali de posséder un niveau inquiétant de Daimonon, ils vont tenter de faire véritablement régner les ténèbres dans un monde qui n'en porte pour l'instant que le nom. Il suffit tout simplement de se reporter à la discipline Daimonon à la page 33 du *Manuel du Conteur* pour comprendre le danger que constitue la Baali. Si l'on se réfère au niveau 9 de Daimonon, *Appel de la grande bête*, Shimra a maintenant la possibilité d'ouvrir les portes de l'enfer. Ce pouvoir autorise tout simplement son possesseur à permettre à Satan lui-même d'arriver sur Terre, et ceci au terme d'un rituel long et compliqué, connu de quelques personnes. Grâce au Torque, Shimra ne peut toutefois pas permettre au Prince des Ténèbres en personne de franchir les portes de l'au-delà. Mais elle peut, avec un rituel tout aussi compliqué permettre au démon majeur nommé Hanashiel de s'incarner. Un tel rituel est cependant délicat à mettre en place : il demande un énorme investissement, non seulement en temps mais aussi en sacrifices. La moindre erreur ou perturbation pouvant avoir des conséquences catastrophiques dépassant le simple échec.

Shimra et Dylan s'installent donc sur Londres pour commencer leurs méfaits. Ils élisent domicile dans des catacombes non loin de Carfax Abbey, haut lieu Anarch de la capitale londonienne. La puissance de Shimra et de Dylan (Domination et Occultation faisant bon ménage) permettent une installation discrète et une relative tranquillité. Les deux vampires prennent ensuite la peine de bien s'entourer : Dylan fait venir le reste de sa meute des U.S.A., Shimra quant à elle (grâce à son aura de corruption) se met dans la poche un groupe d'Anarchs sous la coupe d'Archibald Trotter, un Ventrue (*Cf. London by Night* dans le Backstab numéro 27) ayant lui aussi des penchants infernalistes. Shimra, qui possède maintenant un refuge relativement bien protégé, va cependant avoir besoin de plusieurs éléments pour son rituel : des âmes pures à sacrifier et un Nexus, une personne qui va permettre à Hanashiel de s'incarner. Le Torque ne permet pas à Shimra de servir elle-même de Nexus et de réceptacle. L'autre problème de Dylan et de Shimra, ce sont les PJ (un peu trop actifs et bavards à leur goût) et Radjah qui a bien évidemment le potentiel de nuire à leur plan (surtout s'il est épaulé par les PJ).

De véritables réponses ?

Que les joueurs le lui demandent ou non, Radjah entreprend de faire des recherches sur le Torque d'Aliban. Son savoir et son impressionnante bibliothèque occulte lui permettront de dire que cet objet maudit a toujours été dans les mains de puissants Baalis et que l'artefact a souvent laissé un sillage de destruction à travers les siècles et les endroits qu'il a traversés. Les joueurs pourront du moins apprendre du Brujah les différentes facettes de la discipline Daimonon. Radjah n'est pas le seul occultiste à prendre l'affaire très au sérieux : John Dee en personne ressent grâce à un haut niveau d'Augure, le danger qui plane sur Londres. Il n'hésitera pas à sortir de son habituelle réserve pour organiser une rencontre avec les PJ, afin d'en savoir plus sur l'ensemble de l'histoire. Dee sera bienveillant à leur égard, et attentif à tous les éléments qui pourraient l'éclairer. Les PJ ne se retrouvent finalement pas seuls face à l'adversité.

Compte à rebours

Il est plus simple de donner une chronologie des événements afin de bien cerner les actions de Dylan et Shimra. À compter du début du rituel, cette dernière n'agira d'ailleurs plus et c'est Dylan qui prendra les initiatives nécessaires à sa bonne marche. Les éléments de chronologie ne sont pas rigides et un meneur pourra choisir d'interchanger certains d'entre eux. Les joueurs vont finalement avoir une grande liberté d'action et devront prendre, quoi qu'il arrive, des initiatives, car l'histoire est en marche.



Soif de vaincre

Pendant tout le temps où les joueurs vont se trouver dans le rêve, ils seront dans une espèce de torpeur et ne feront que rêver sans agir vraiment. Cependant, ils dépenseront effectivement leurs points de sang s'ils décident de faire des actions et ils risqueront donc de se retrouver en torpeur en ayant dépensé tout leur sang. Dans le rêve, le fait de se nourrir ne leur fera pas gagner du sang, même s'ils en auront l'impression. Le meneur de jeu devra donc effectuer un décompte précis de ce qu'ils dépensent, car certains vont peut-être se retrouver vite exsangues...

Jour 1

Vous vous réveillez donc...

La journée commence bizarrement puisqu'ils sont contactés par Radjah, qui leur demande de le rencontrer quelques heures après la tombée de la nuit. Radjah a tout simplement une drôle de sensation, et pour lui quelque chose est en train de se passer, ce qu'il dira aux PJ. Avant la fin de leur discussion, les PJ se retrouvent tous brutalement dans l'atelier d'Isa Tynits, une Toréador de Londres. Celle-ci est en train de peindre sans faire attention aux PJ, qui n'arrivent d'ailleurs pas à interagir avec elle. Tout d'un coup, quatre hommes ainsi qu'un Ventrue de Londres dénommé Trotter rentrent dans la pièce et s'emparent par la force de la Toréador, qui est pieutée sans plus de ménagement. Les PJ voudront sûrement agir mais, comme dans un rêve, ils avanceront au ralenti, leurs coups ne porteront pas et ils seront superbement ignorés pas les protagonistes de la scène qui se joue. Quelque chose ne tourne pas rond !

Bienvenue au pays des merveilles, Alice !

Avant de commencer le rituel, Shimra a réservé une petite surprise aux PJ. Aidée ou non par des effets personnels des PJ recueillis dans les épisodes précédents, elle va tous les plonger dans une torpeur étrange, un monde entre la réalité et le royaume des atrocités (*Cf.* le supplément *Umbra* pour *Loup Garou*) grâce à un rituel de Thaumaturgie noire. Les joueurs devront sortir de cet étrange rêve collectif avant de pouvoir vraiment empêcher les infernalistes de mettre leur plan à exécution. Pendant toute cette période de rêve, ils seront pourtant témoins de beaucoup d'événements (par une sorte de vision astrale), prenant peu à peu conscience des événements en marche, sans toutefois pouvoir les changer. Techniquement les PJ se retrouvent immobilisés, ne se réveillant pas de la journée et restant dans un sommeil proche de la torpeur dont personne ne pourra les faire sortir, même en les nourrissant d'un sang de basse génération.

C'est dans une sorte de monde du rêve que les joueurs se retrouvent, un monde des esprits très proche de la réalité à la façon de la pré-Umbra de *Loup Garou*. Les PJ vont être coincés dans ce monde, forcés de déambuler sous forme astrale (un PJ possédant Augure au niveau 5 et + s'en rendra compte sur un jet de Perception + Occultisme difficulté 9) sans avoir les moyens de s'échapper. Le meneur de jeu prendra soin de les désorienter par des décalages spatio-temporels fréquents, en faisant alterner moments visiblement oniriques et scènes réalistes. Le film *Dark City* est une bonne inspiration pour rendre le côté complètement irréel et oppressant de ce "Dark London". Les joueurs vont assister aux premiers événements et vont voir le monde extérieur changer sous l'influence corruptrice de la Baali et de son rituel. Ils pourront réagir aux événements qui se déroulent, même si leurs actes ne portent pas à conséquence. Il sera inté-

Crime et Passion

Shimra possède grâce au Torque le pouvoir de niveau 8 de Daimonon intitulé Corruption (p 32 du *Manuel du Conteur*). Ce pouvoir exacerbe les passions et déchaîne la violence, car il lève les inhibitions et encourage les pulsions destructrices. Ce pouvoir affecte une ville, voire une région entière, qui sombre alors dans le chaos. Des vampires possédant un niveau élevé d'Augure (à partir du niveau 5) peuvent se rendre compte de l'influence surnaturelle et faire des jets de Maîtrise de soi pour ne pas y être soumis.

ressant de les mettre en totale insécurité en leur démontrant que la ville entière devient folle. Un Conteur un peu retors pourra aussi les pousser à participer à la folie ambiante, ce qui les ferait jouer le jeu de leurs ennemis.

Comment échapper à ce monde et se réveiller ?

En arrivant par quelle manière que ce soit à se convaincre qu'ils n'appartiennent pas à cet endroit.
Une profonde méditation et cinq succès sur un jet de Volonté difficulté 9 donnent aux PJ la possibilité de reprendre leurs esprits. L'autre moyen inconscient de renouer contact avec la réalité est tout simplement de mourir. Ils mettront bien évidemment du temps à comprendre tout cela, et vous aurez largement le loisir de jouer avec leurs sentiments et leurs peurs dans ce cauchemar qui n'en finit plus. Il ne faut pas que les PJ restent tout de même trop longtemps dans ce monde onirique s'ils veulent empêcher les infernalistes de plonger Londres dans le chaos. Il serait par exemple intéressant de leur mettre la pression en les tuant un à un pour finalement leur expliquer que ce n'était qu'un rêve.

Les événements majeurs de la soirée :

- Enlèvement d'Isa par Trotter et ses sbires pour le compte de Dylan. Dylan a en effet choisi d'utiliser Isa comme Nexus, ayant appris par Trotter (et d'ailleurs constaté lui-même lors de son séjour à Londres) que la jeune femme avait des visions prophétiques et une certaine connexion avec l'au-delà.
- L'ami de Isa, un Ventrue dénommé Frank Peterson se rend quelques heures après au domicile de la Toréador. Constatant les traces de lutte, il se doute que quelque chose de grave est arrivé, d'autant que la jeune femme visiblement effrayée par une autre vision lui avait demandé de venir, se sentant en totale insécurité. Peterson contacte aussitôt Zurof, un Nosfératu de Londres qui fait partie de ses contacts. Ils se mettent tous deux à la recherche de la jeune femme.
- En plein centre de Londres, deux attentats à la voiture piégée ont été revendiqués par L'I.R.A.. Le gouvernement et l'armée sont d'ores et déjà sur les dents.
- Crack boursier à la City : une panique des petits porteurs (sans cause apparente) enflamme le cœur financier de la capitale, mettant en danger l'économie nationale toute entière.



Jour 2
Dans l'antre de la folie

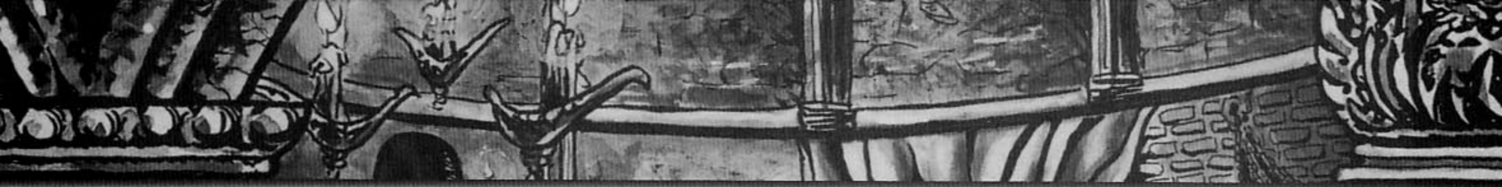
Evénements :

- Isa, qui a été enlevée la veille est préparée pour recevoir l'esprit d'Hanashiel. Shimra entame donc son rituel par un long travail de sape sur la Toréador, torturée dans sa chair et recouverte de signes cabalistiques.
- Les différents agents de Dylan et Shimra vont commencer les enlèvements parmi la population civile. Tout au long du rituel , il leur faudra en effet sacrifier un grand nombre d'innocents.

Dylan et sa meute, accompagnés de goules, vont à cet effet enlever quarante jeunes collégiennes dans un internat de Londres au cours de la soirée. Ce crime fera grand bruit et sera à la une de l'actualité nationale mettant toute l'Angleterre en profond émoi.
Le même soir, Dylan et Trotter, avec son petit groupe, "monteront une descente" dans un couvent pour enlever des religieuses. L'incident fait moins de bruit car il est étouffé par l'Église mais va sans aucun doute faire bouger l'Inquisition, ce qui pourrait bien rajouter du piquant à la situation.
Des disparitions organisées par des Anarchs sous la coupe de Shimra interviennent également aux sorties de boîtes de nuit.
Les jeunes vampires sont moins discrets et organisés que Dylan et les PJ pourront les remarquer afin d'essayer de remonter une piste. Les faire parler ne servira à rien car ils sont sous l'effet de Corruption et du haut niveau de Domination de la Baali. Les suivre amènera les PJ jusqu'aux catacombes, mais ils les perdront de vue à l'intérieur des souterrains malgré toutes les précautions possibles : le haut niveau d'Occultation de la Baali offre une couverture à ses alliés. Passer les catacombes au peigne fin, travail fastidieux, ne donnera rien pour l'instant.

Jour 3

Juan Miguel del Perez dit "Antonio", Lasombra de la huitième génération, est un éclaireur du Sabbat implanté sur Londres depuis quelques temps avec sa meute. Il voit dans les événements de ces derniers jours un signe qui le pousse à tenter de frapper un grand coup. Comme tout bon Lasombra, il ne se mouillera cependant pas et restera dans l'ombre. Toujours est-il qu'il va profiter de ces temps troublés pour livrer un assaut afin de renverser le pouvoir de la Régente. Suivant les techniques habituelles du Sabbat, des vampires fraîchement étreints attaquent l'Elysium dans lequel se trouvait Lady Anne ce soir-là. La présence de Joshua Trinks, Prévôt de la ville, et le peu de coordination de l'attaque, n'ont pas de graves conséquences et le coup de tonnerre escompté par Antonio se révèle être un pétard mouillé. Il n'en faut toutefois pas moins à Lady Anne pour déclarer une situation de crise. Il peut être intéressant de faire vivre cet épisode aux PJ, qui devront donc faire face à une horde de vampires frénétiques.



Carfax Abbey

C'est une boîte gothique qui est le lieu de rencontre préféré des Anarchs, et plus généralement des nouveaux nés. L'endroit est tenu par Hortense Holden une neuvième génération Toréador. L'endroit irrite depuis longtemps Lady Anne qui l'a pourtant laissé subsister, le considérant comme une soupape de sécurité. Carfax Abbey est situé sur un site très ancien, non loin des catacombes qui passent d'ailleurs sous le club.

Les choses tournent vraiment mal

Si les joueurs n'ont pas encore compris qu'ils doivent quitter à tout prix le plan des rêves dans lequel ils se trouvent pour pouvoir agir efficacement, un personnage singulier leur donnera des éléments pour y parvenir. Vincent est un mage de la tradition des Onirologues qui ces derniers temps a repéré les PJ dans ce royaume de la pré-Umbra. Finalement trop intrigué, il finira par s'adresser aux PJ et par leur expliquer leur situation.

Jour 4

Suite aux événements de la veille, et notamment à la tentative de prise de contrôle ratée par le Sabbat, Lady Anne exige une réunion extraordinaire des Primogènes. Relativement peu de vampires est présents, visiblement occupés à régler des problèmes urgents. Les joueurs, à qui on demandera de se rendre à la réunion, pourront enfin parler de ce qu'ils savent sans accueillir l'habituelle réticence. Leurs dires seront appuyés par Radjah et le Primogène Tremere. La réunion est interrompue par l'annonce de l'arrivée de la Justicar Toréador madame Guil dans la ville, accompagnée par ses archontes et notamment Jarbeaux. L'assaut du Sabbat sur une ville comme Londres et les différents événements à la connaissance de Jarbeaux ne pouvaient qu'amener la Justicar à se déplacer, d'autant que le risque pour la Mascarade est important. Coupant court à la discussion des Anciens, Madame Guil va déclarer prendre en main les rênes de la ville. Il est évident que tout cela ne plaît pas à Lady Anne et la tension est palpable entre les deux vampires. La Régente doit pourtant bel et bien céder le pas. Parallèlement, en raison des graves incidents des derniers jours, le gouvernement anglais prononce l'état de siège et établit un couvre-feu qu'il fait respecter par l'armée. Le couvre-feu risque d'être gênant pour une population de noctambules invétérés, notamment pour se nourrir.

Jour 5 et 6

La Justicar demande à tous les vampires de respecter le couvre-feu et de ne rien faire qui puisse mettre en danger la Mascarade. Des incidents vont pourtant se produire à Carfax Abbey puisque les Anarchs ont décidé malgré tout d'ouvrir le club. Ils ont même organisé un concert avec en vedette Persephone Seed, un groupe de rock composé de caïnites. L'armée s'est bien évidemment déplacée pour fermer l'établissement, mais il est reporté par les Nosfératus que des vampires de Carfax Abbey ont fait ouvertement usage de pouvoirs de Présence et de Domination pour gérer le problème. Madame Guil envoie donc Jarbeaux, quelques Archontes et le Prévôt pour aller fermer l'endroit et calmer les esprits. Les PJ pourront évidemment suivre.

À Carfax Abbey

C'est Jarbeaux qui mène le groupe, chargé d'aller remettre de l'ordre dans la petite soirée de Carfax Abbey. Les choses vont malheureusement très mal se passer puisque la bonne vingtaine de vampires présents dans le club n'obtempéreront pas. Le ton va commencer très vite à monter entre Jarbeaux et un groupe d'Anarchs particulièrement remontés, et perturbés par la proximité de Shimra et l'intensification du rituel. Le Prévôt voyant que l'on arrive à une impasse va essayer de désamorcer l'affaire, mais il sera pris à partie s'échauffant également très vite comme le veut le tempérament de tout Brujah. Si les joueurs ne sont pas là pour désamorcer la situation, la visite va se transformer en un affrontement direct particulièrement sanglant, qui obligera le groupe de Jarbeaux à reculer devant le nombre.
Jarbeaux, qui pense avoir trouvé les responsables des récents événements reviendra le sixième jour, en force, provoquant un nouveau bain de sang et finissant par arriver à fermer la boite de nuit. Entre temps un PJ peut vouloir rentrer dans Carfax Abbey (en Occultation, c'est encore moins un problème) pour constater que rien n'est dissimulé à l'intérieur. C'est ce qu'ont noté Peterson et Zurof qui sont pour leur part à la recherche d'Isa. Peterson, notant l'implication des PJ, peut d'ailleurs venir à la pêche aux infos et leur proposer une entraide.

À partir du cinquième jour, Shimra n'a plus l'attention suffisante pour préserver son voile d'Occultation sur ses activités. Des recherches infructueuses jusque-là du côté des catacombes peuvent donc s'avérer payantes. À partir d'un certain moment l'investissement dans le rituel de la Baali est tel qu'elle ne peut plus dissimuler efficacement son repaire.

L'affrontement final

Le rituel a lieu dans les catacombes, sous Carfax Abbey. C'est une vaste salle qui a des allures de squat et qui était le quartier général de certains Anarchs. L'horreur qui règne dans ce lieu est totale et indicible : corps en décomposition, personnes empalées vivantes, orgie permanente. Isa est au milieu de la salle, attachée, les yeux bandés et visiblement en piteux état. Vous pouvez gratiner les descriptions sur la dépravation des lieux, la Baali ayant fait de cet endroit une anti-chambre de l'enfer.

Les forces en présence :

les PJ ont tout intérêt à avoir du renfort puisque sont présents pour protéger la bonne marche du rituel : Dylan et sa meute (cinq personnes), Trotter et ses sbires (au nombre de quatre) ainsi qu'une poignée d'Anarchs (six en tout et pour tout) dominés par Shimra et obéissant aux ordres de Dylan. Les jeunes collégiennes sont présentes : certaines sont décédées et les autres sont amorphes. Les jeunes filles se déchaîneront pourtant si l'on s'en prend à Shimra, qu'elles considèrent comme leur professeur chéri. Elles iront jusqu'à mourir pour la défendre et les PJ pourraient rencontrer des problèmes pour gérer ces anges gardiens.
L'attaque du repaire aura pour effet de rompre totalement le rituel et de mettre Shimra en frénésie totale (elle n'utilisera donc pas sa discipline d'Occultation), ainsi que la plupart des vampires sous son contrôle. Elle se battra jusqu'au bout, totalement sous l'emprise de la haine et de la colère. Dylan sera quant à lui plus couard et s'il sent que le vent tourne essayera de quitter les lieux au plus vite.

Murmures d'outre-tombe

Si dans les premiers temps le haut niveau de Dissimulation de la Baali rend ses agissements quasi impossibles à déceler, son investissement progressif dans le rituel font apparaître des failles dans la couverture. Des bruits inquiétants se font entendre dans les catacombes proches de Carfax Abbey. Ces rumeurs ne manqueront pas d'éveiller des curiosités et notamment celle des Nosfératus de la ville qui pourront avoir des choses à dire aux PJ curieux.

Qu'il en soit ainsi

À l'Aube du septième jour, si personne ne réussit à perturber le rituel, dans un ultime effort (relâchant toute sa volonté permanente), Shimra parvient à créer une brèche dans l'au-delà permettant à Hanashiel de s'engouffrer dans notre réalité pour posséder le corps mort-vivant de Isa (dont l'esprit est totalement annihilé). Les conséquences risquent d'être fâcheuses, dans la mesure où il sera dès lors difficile (voir même suicidaire) aux PJ de s'opposer aux infernalistes. Il appartient à chaque meneur de décider comment cet événement va altérer le monde de sa chronique, mais il est essentiel que l'échec des PJ ait des conséquences. Les différents suppléments édités considèrent que la puissance d'un démon majeur égale celle d'un Antédiluvien. Reste à déterminer comment va agir Hanashiel, qui n'est d'ailleurs pas un adepte de la force brute.

Même si le rituel échoue, les événements qui ont affecté Londres vont avoir une influence sur la vie des caïnites de la ville, la Mascarade ayant été à de nombreuses reprises mise en danger ces derniers jours. Un succès a bien sûr des conséquences bénéfiques pour les PJ : ils seront regardés d'un autre œil par les autorités de la Camarilla et recevront diverses faveurs, allant de l'autorisation d'infanter à l'opportunité pour certains (les plus actifs et les plus ingénieux) de devenir Archonte sous les ordres de Jarbeaux. Les joueurs gagnent également du statut et éventuellement des alliés comme Radjah, Peterson, Isa (saine et sauve mais terriblement choquée) et Zurof. Cependant, les PJ ont peut-être laissé échapper Dylan ou Shimra: ils ont gagné pour le coup de véritables ennemis (vous pouvez leur marquer d'entrée le défaut).

Auteurs : Cédric Magot et Alain Duwez
Illustrations : Anne Rouvin

Les protagonistes

Voici les PNJ dont vous aurez besoin pour cette aventure. Le Conteur devra effectuer un petit travail pour détailler des PNJ secondaires notamment les Anarchs de Carfax Abbey, les alliés de Trotter et les Anarchs présents dans les catacombes. Octroyez leur au maximum 3 dans l'historique de Génération et de 3 à 5 points de disciplines.

Dylan

Ventrue antitribu
Génération : 6e
Disciplines : Augure 4, Célérité 2, Daimonon 5, Domination 2, Force d'âme 5, Occultation 3, Obténébration 3, Puissance 1, Présence 3, Thaumaturgie noire 3 (Chaînes de plaisir 3, Feux de l'enfer 2), Vicissitude 3.
Volonté : 8
Ses caractéristiques sont détaillées dans le supplément *The Kindred most wanted*, ainsi que dans les Backstab numéro 29 et 30.

Shimra

Baali
Génération : 6e
Disciplines : Augure 5, Célérité 1, Daimonon 7 (9*), Domination 4, Force d'âme 4, Occultation 7 (9*), Puissance 1, Présence 5, Thaumaturgie noire 6 (Chaînes de plaisir 2, Main de destruction 3, feux de l'enfer 4, Voie de phobos 4, voie des connaissances secrètes 5), Serpentis 4
*** en possession du Torque d'Aliban**
Volonté : 10
Ses caractéristiques sont détaillées dans le Backstab numéro 30.

Radjah

Brujah
Génération : 7e
Foi : 3 **Volonté :** 9
Ses caractéristiques sont détaillées dans le Backstab numéro 30.

Isa Tynits

Torédor
Génération : 12e
Disciplines : Augure 4, présence 1.
Capacités spéciales : Isa a un don de voyance et de Médiumnie. Tout autant les affres du passé que l'imminence de la Géhenne lui procurent des visions et nourrissent son inspiration artistique.
Volonté : 5
Description : une jeune femme brune au visage doux et très pâle.

Frank Peterson

Ventrue
Génération : 12e
Disciplines : Domination 1, Présence 2, Force d'âme 2, Puissance 1.
Volonté : 6
Description : Irlandais pure souche d'une vingtaine d'années et de solide stature. C'est une personne déterminée dans tous ses gestes et ses paroles.

Zurof

Nosfératu
Génération : 10e
Disciplines : Occultation 4, Puissance 3, Augure 3, Célérité 1.
Volonté : 8

Hanashiel

Inutile de chiffrer cette entité qui si elle arrive à s'incarner sera tellement puissante qu'il est conseillé de balayer impitoyablement toute tentative des PJ pour le détruire. Ni Madame Guil, ni Dee ne sont d'ailleurs de taille à rivaliser avec lui.
Description : s'il arrive à s'incarner dans Isa, il aura tout simplement son apparence.

Sir Archibald Trotter

Ventrue
Génération : 9e
Disciplines : Domination 4, Présence 4, Force d'âme 1.
Volonté : 7
Description : Le parfait gentleman anglais. Son visage anguleux et son regard dur ne mettent pourtant pas du tout en confiance. Il y a visiblement quelque chose de malsain chez lui.

Repose sans paix

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe de quatre à six aventuriers de niveau 3-6. Bien évidemment, en fonction de la puissance de vos personnages, de leur équipement, et des talents tactiques de vos joueurs, il pourra être important de revoir à la hausse ou à la baisse les adversaires auxquels votre petit groupe se verra confronté. N'hésitez donc pas à rajouter quelques bestioles, à en enlever, voire à les modifier tout simplement (ainsi, pour un groupe de personnages débutants, les morts-vivants les plus puissants pourraient n'être que des gros zombies, ou des prêtres d'un niveau correspondant au niveau du groupe).



Synopsis

Engagés par un riche marchand, les PJ se lancent à la recherche de ses précédents mandataires, détenteurs d'une pierre précieuse de grande valeur. La piste du groupe disparu les mène à la vallée de Lumesombre, une ville plongée en permanence dans une pénombre nocturne. Là, ils mèneront leur enquête, pour retrouver ceux qu'ils recherchent...

Vision d'un jour futur

Le village de Lumesombre est une véritable curiosité et un endroit connu bien au-delà des frontières de sa province.
Il y a plusieurs générations de cela, de vaillants aventuriers découvrirent une petite vallée encaissée entre des montagnes hautes et abruptes. Au sein de cet oasis de paix, abrité par les hauts contreforts rocheux des vents terribles parcourant les montagnes, ce groupe d'hommes et de femmes valeureux découvrirent des terres fertiles, irrigués par les torrents montagneux et protégées par un étonnant micro-climat. C'est ainsi qu'après des années d'errance et d'aventure, nombreux furent ceux qui décidèrent de s'installer en ce lieu, en dépit de son étrangeté. En effet, une nuit magique et permanente semblait baigner cette vallée. Les plus grands magiciens ne purent rien y faire.
Les habitants de la vallée apprirent à faire avec. En accord avec des druides et des magiciens, ils développèrent des cultures adaptées aux conditions si particulières de cette région. Les habitants prirent l'habitude de vivre dans la clarté lunaire dans laquelle baignent le village et ses alentours. Ce n'est cependant que quelques générations plus tard que le village de Lumesombre commença véritablement à faire parler de lui. En effet, c'est à cette époque que de fabuleux gisements de diamant furent découverts au plus profond des montagnes environnantes. Le chef du village de l'époque sut parfaitement gérer cet immense trésor. En accord avec les autres villageois, il dissimula tout d'abord l'existence de ces mines. Discrètement, les villageois écoulèrent ainsi quelques pierres précieuses dans des contrées éloignées. Avec l'argent ainsi récupéré, ils édifièrent des fortifications pour défendre les deux passes d'accès à la vallée, ils achetèrent des armes et ils recrutèrent des escrimeurs et des archers de grand renom pour que ces derniers les forment à l'usage des armes.
Nul ne s'intéressait alors à cette province reculée et peu hospitalière.
Lorsque tous les habitants de Lumesombre furent prêts, le chef du village, un ancien aventurier surnommé Fang Patte-de-fer, envoya des émissaires porter son dû au roi local. Dire que ce dernier fut étonné de recevoir un coffre empli de diamants en guise de paiement des taxes royales serait un euphémisme. Sur les bons conseils de certains de ses chefs de guerre, le roi dépêcha alors une troupe importante afin d'aller prendre le contrôle de la vallée. Mais les villageois les attendaient de pied ferme.

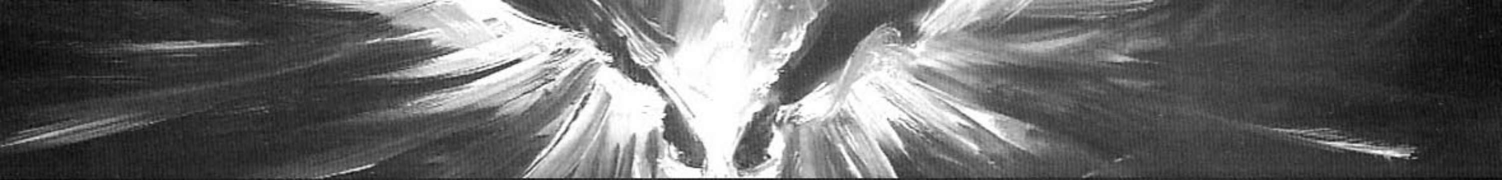


L'armée royale fut écrasée et pas un soldat ne revint, pas un corps ne fut retrouvé, pas une arme ou une armure ne fut récupérée. Les villageois ajoutèrent ces prises de guerre à leur impressionnante réserve d'armes et ils brûlèrent les corps en un gigantesque brasier qui illumina l'ensemble de la vallée durant plus de deux jours.
Fang avait tout prévu, les villageois pouvaient vivre des années en autarcie, et le roi dut rapidement admettre son erreur. Le vieil aventurier sut alors négocier la plus habile des redditions. En échange d'un impôt conséquent, les habitants de Lumesombre (terme qui, par extension, décrit aussi bien la vallée que la petite ville qui y existe désormais) vivent en une quasi-autonomie. Ils assurent leur propre défense, ils sont responsables de leur propre police et de leurs propres lois…
Lumesombre est désormais l'un des lieux de passage les plus fréquentés par les riches compagnies marchandes qui parcourent le continent. Outre les superbes pierres précieuses qu'il est possible d'y trouver, Lumesombre est un point de transit facile, rapide et sûr, au sein de la chaîne montagneuse où se trouve la vallée. Enfin, les capacités martiales de ses habitants, et leur talent naturel pour voir dans l'obscurité comme en plein jour, font d'eux des mercenaires et des aventuriers très recherchés.

Quand on arrive en ville

Comme toujours, au regard de la nature des activités de vos aventuriers et de leur situation actuelle, il existe bien des manières de leur faire débuter cette aventure. Voici un début possible et classique. Cependant, n'hésitez pas à le modifier à votre goût après avoir lu l'intégralité de ce scénario.
Une petite précision importante avant que vous ne décidiez de modifier de manière trop importante ce qui va suivre. Cette aventure est destinée à être le prélude d'un scénario plus important qui sera publié dans le Backstab de cet été. De manière générale, les parties essentielles qui seront réutilisées concerneront les origines de la source noire, son contrôleur, ainsi que la véritable histoire de Lumesombre.

Nos vaillants aventuriers se trouvent donc dans une petite ville située aux pieds des hautes montagnes, au sein desquelles se terre la vallée de Lumesombre. Ils ont pu faire part de leur désir de traverser cette ville ou être simplement en quête d'une caravane marchande recherchant des gardes le temps de la traversée des hauts cols.
Quoi qu'il en soit, les personnages seront contactés par un individu richement vêtu, à la manière précieuse et exotique des principaux dignitaires des guildes marchandes.
"Mes amis, j'ose espérer que vous saurez me pardonner de vous importuner par une si belle journée, mais j'ai comme dans l'idée que nous pourrions bientôt nous rendre mutuellement service. En effet, je dispose en quantité exagérée de certaines choses qui pourraient vous intéresser et, de votre côté, vous possédez certains talents particulièrement utiles."
Si les personnages acceptent de lui prêter une oreille attentive, le marchand se présentera comme étant Kamenol Sarul, l'un des principaux conseillers du plus important prince marchand de la région. Ce dernier est inquiet car un groupe d'aventuriers devait lui rapporter une pierre précieuse achetée fort cher, et voici déjà plus d'une semaine que nul n'a plus entendu parler d'eux. Ce petit groupe a franchi la première porte fortifiée ouvrant sur la provin-



ce de Lumesombre, mais il semble n'en être jamais revenu. Bien évidemment en contrepartie de quelques menues piécettes (à voir en fonction de ce que vous donnez d'ordinaire à votre groupe, mais une base de 300 p.o. par personne semble raisonnable), Kamenol Sarul désire voir les personnages enquêter sur cette disparition.
Ce n'est vraisemblablement pas tant la pierre précieuse que la disparition du groupe qui semble le préoccuper. Interrogé, il expliquera bien volontiers que son maître ne prête finalement que peu d'importance à la disparition de ce joyau, si précieux soit-il. En revanche, il ne supporte pas l'idée que quiconque puisse tenter de le voler ou de se jouer de lui. Il désire donc savoir ce qui est arrivé aux aventuriers qu'il avait recrutés, afin de pouvoir les punir si jamais ils ont tenté de le voler et de disparaître, ou afin de se venger de ceux qui auraient pu les attaquer pour leur dérober un objet lui appartenant.
Kamenol Sarul pourra aider les personnages à s'équiper avant de partir, en leur proposant des prix exceptionnels sur quantité de matériel (moitié du prix normal pour les objets classiques, 30% de réduction sur les objets de qualité exceptionnelle ou d'origine exotique, 20 % de réduction sur les objets magiques).

Lumesombre

Ce n'est qu'après avoir chevauché durant plus de deux jours par des chemins escarpés que les personnages finiront par arriver en vue des hautes murailles qui marquent l'entrée de la vallée de Lumesombre. De manière pour le moins étonnante, un voile opaque et presque tangible semble peser sur cet endroit, au demeurant charmant. Il y règne en permanence une luminosité de nuit de pleine lune.
Le passage des hautes portes fortifiées se déroulera sans problème. Des gardes bien armés et apparemment plus aguerris que les habituels miliciens chargés de ce genre de poste, s'occupent de filtrer les voyageurs.
Une fois ce point de passage obligatoire franchi, nos aventuriers pourront tranquillement emprunter une route bien entretenue, qui les mènera jusqu'à la cité de Lumesombre. Alors qu'ils approchent de cette dernière, ils pourront apercevoir un imposant convoi de chariots descendre d'un chemin de montagne voisin. Cette apparition est particulièrement notable car une trentaine de gardes en arme escortent les chariots, apparemment lourdement chargés. De toute évidence, le convoi vient des mines de pierres et de métaux précieux situées plus haut dans les montagnes. Bien évidemment, si les PJ s'y intéressent, ils pourront apprendre que la route qui mène jusqu'à ces mines est interdite aux étrangers.
La traversée de la vallée permet de découvrir un paysage de forêts denses et sombres, laissant peu à peu place à des terres cultivées.
La cité en elle-même doit pouvoir abriter plus de deux ou trois mille habitants et il paraît rapidement évident que nulle habitation ne semble exister en dehors de ce lieu. Tous les habitants de la vallée vivent dans cette cité et nulle ferme isolée ne pourra être aperçue au cours du voyage.
En ville, les personnages devraient rapidement retrouver leurs marques. Bien que la milice de la ville soit particulièrement efficace et compétente, et bien que chaque citoyen de cette vallée soit formé aux rudiments de l'art de la guerre, une faune hétéroclite d'aventuriers, de marchands et de voleurs vit en ce lieu.

Enquête préliminaire

Les personnages peuvent finalement décider de mener leur enquête de deux manières radicalement différentes. En agissant ouvertement et en tentant, éventuellement, d'obtenir l'aide des autorités locales, ou de manière discrète afin de ne pas attirer l'attention. Les différents éléments et événements décrits ci-dessous devront être légèrement modifiés en fonction de l'attitude de votre groupe.
Voici donc les informations que vos PJ pourront obtenir, et quelques PNJ susceptibles de les aider ou de les gêner lors de leur enquête (en fonction des investigations de vos personnages et du niveau de votre groupe, libre à vous de gérer la manière dont vous distillerez ces informations – par des jets de dés, par des discussions... Quoi qu'il en soit, vous trouverez simplement une indication relative à la difficulté rencontrée pour obtenir ces indices – ce qui pourra signifier des pots-de-vin plus importants, de plus grands talents de persuasion ou d'intimidation...

- Le groupe engagé par les marchands était dirigé par une jeune guerrière dénommée Ishandra Selanka. La jeune femme est honorablement connue auprès de nombreux groupe d'aventuriers présents en ville. Elle dispose aussi d'une réputation de grande fiabilité et d'intégrité auprès des marchands locaux. Elle était aussi connue pour choisir ses hommes avec soin. *Facile*
- Elle a effectivement été aperçue en ville peu de temps avant sa disparition. *Facile*
- Avant de partir, elle s'était intéressé à l'une des rares ruines datant d'avant la création de la cité, un ancien temple abandonné depuis des générations. *Très difficile*
- Un groupe d'ogres serait parvenu à franchir les montagnes et à esquiver les murailles. Ils auraient trouvé refuge dans les grandes forêts du Nord et attaqueraient régulièrement les convois marchands sans que la milice locale ne parvienne à les capturer. *Difficile*
- Depuis quelques temps maintenant les nuits sont devenues moins sûres ; les gens s'enferment à double tour et, régulièrement, des hommes, des femmes et des enfants disparaissent à jamais. *Difficile*
- Il semblerait qu'Ishandra se soit aussi beaucoup intéressée aux histoires concernant les ogres des forêts du nord. Il lui fallait d'ailleurs les traverser pour sortir de la vallée.
- Magadolen Igokar est un nain des plus impressionnants. Trapu et puissant comme peu de nains le sont, il semble n'être qu'une masse de muscles puissants et noueux. Il est un rôdeur réputé, de passage en ville dans l'espoir de se lier avec un nouveau groupe, ses précédents compagnons ayant tous péri dans un profond donjon. Amical et sympathique, il pourra être tenté d'intégrer le groupe des personnages. Si cela se passe, il tentera de se lier d'amitié avec les aventuriers avant de leur proposer de les mener dans un vieux donjon plein de dangers et de trésors (le lieu de votre prochaine aventure peut-être). En fait, le nain et ses anciens compagnons (toujours bien vivants) piègent des groupes d'aventuriers, les éliminent et les dépouillent.
- La vieille Trishia. Cette vieille femme aveugle survit en disant la bonne aventure. Elle est en fait surtout utile car elle est au courant de bien des secrets de cette ville. Il faudra cependant savoir se lier d'amitié avec elle pour pouvoir bénéficier de ses précieux conseils.
- Corel Torn est un gamin de la vallée, qui proposera aux personnages de leur servir de guide au sein de la ville. Efficace et compétent, il a tout de même un grave défaut dont les personnages pourront ne prendre conscience que trop tard. Il ne sait pas garder une information secrète. Il n'hésite pas à répéter tout ce qu'il peut savoir à qui veut l'entendre pour une simple piécette de cuivre.

Les ogres

Si les personnages décident de s'intéresser aux ogres vivant dans les forêts du Nord, ils devront prendre leur temps pour aller explorer les lieux.

Les arbres qui composent les forêts de la vallée sont d'étranges dérivés des feuillus connus ailleurs. Ils semblent cependant s'être adaptés à leur environnement particulier. Leurs feuilles sont souvent noires ou bleutées et leurs fruits phosphorescents.
Après quelques jours de recherches intensives, les personnages devraient pouvoir rencontrer les ogres (ou, plus probablement, être découverts par ces derniers).
Effectivement la rumeur était en partie fondée. Un petit groupe, formé d'une quinzaine de mâles et d'autant de femelles, est parvenu à traverser les montagnes pour venir s'établir dans la vallée. Ils ne sont cependant pas les monstres sanguinaires que l'on peut imaginer. Bien au contraire, menés par un chef sage et autoritaire, ces ogres sont civilisés et paisibles (autant que des ogres peuvent l'être). Ils vivent du produit de la chasse et de la cueillette. Autant que possible, ils évitent toute rencontre avec des étrangers. Ils se déplacent toujours par groupes de trois à cinq individus.
Bien évidemment, si les aventuriers montrent une attitude hostile, la situation risque de rapidement tourner au carnage. Se sentant agressés, les ogres combattront jusqu'au dernier.

En revanche, si les personnages parviennent à faire valoir leurs intentions pacifiques (on peut toujours rêver !), il leur sera alors possible de discuter avec Aralgornak, le chef du petit groupe. Ce dernier pourra alors leur expliquer que des choses malfaisantes vivent dans les ruines du temple. Il pourra aussi expliquer que sa petite tribu est venue se réfugier en ces terres reculées et hostiles afin de fuir le monde des hommes, qui ne peut accepter des créatures telles qu'eux.
Si les personnages lui sont véritablement devenus sympathiques, il pourra aussi révéler que les ruines étaient très fréquentées par des habitants de la vallée. Cependant, depuis quelques semaines, il semblerait qu'ils les évitent comme la peste.
Ni lui ni ses congénères ne pourront donner de renseignements sur Ishandra et son petit groupe.

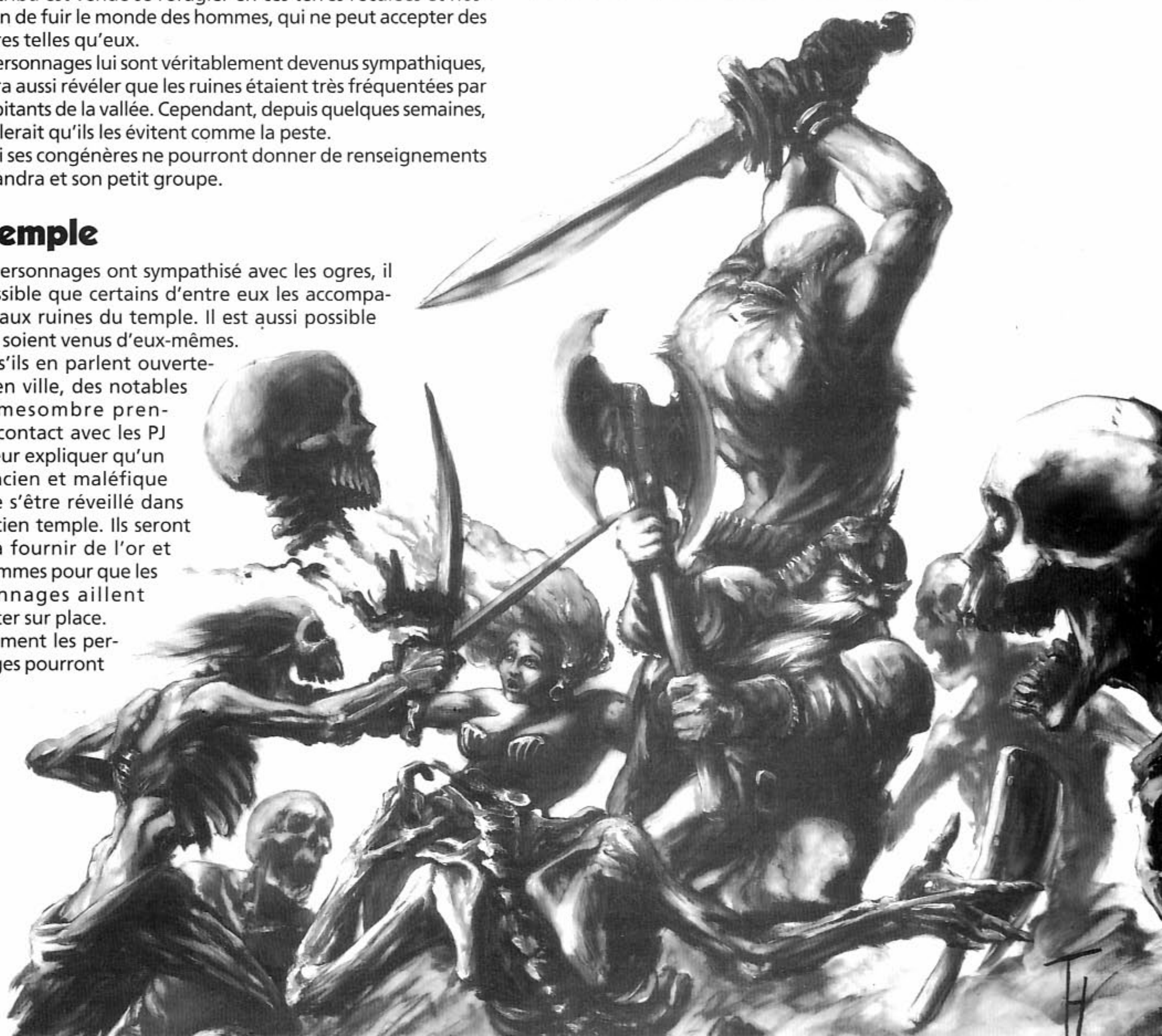
Le temple

Si les personnages ont sympathisé avec les ogres, il est possible que certains d'entre eux les accompagnent aux ruines du temple. Il est aussi possible qu'ils y soient venus d'eux-mêmes.
Enfin, s'ils en parlent ouvertement en ville, des notables de Lumesombre prendront contact avec les PJ pour leur expliquer qu'un mal ancien et maléfique semble s'être réveillé dans cet ancien temple. Ils seront prêts à fournir de l'or et des hommes pour que les personnages aillent enquêter sur place.
Rapidement les personnages pourront

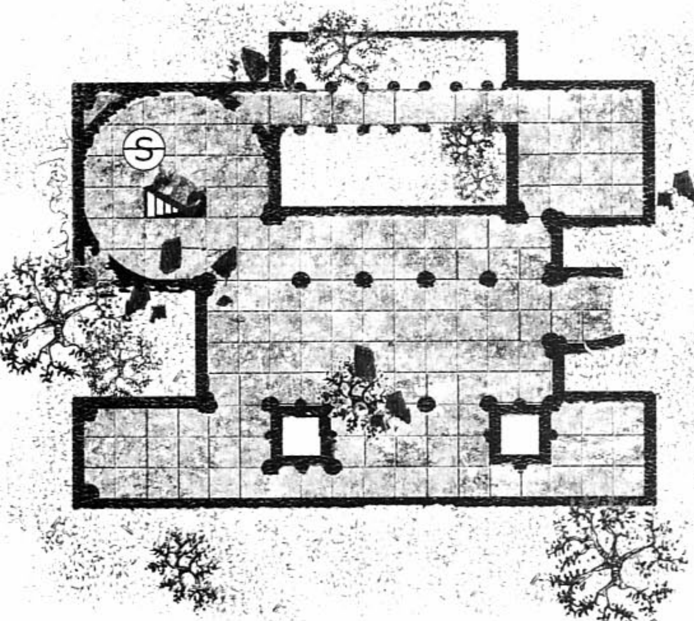
Les protagonistes

Les Ogres (Monster Manual p. 144)

Dés de vie : 4d8 (26 pv / 40 pv pour l'ogre mage),
Initiative : -1 (-1 Dex),
Vitesse de déplacement : 10m, CA : 16 (-1 Taille, -1 Dex, +5 Naturelle, +3 Armure de peau)
Attaque : Gros gourdin (+8 corps à corps) Grande javeline (+1 distance),
Dégâts : Gros gourdin (2d6+7), Grande javeline (2d6+5),
Espace occupé/Allonge : 1,5m x 1,5m/3m (5-6m avec la javeline),
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1 (+3 pour l'ogre mage),
Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 10/14, Sag 10/14, Cha 7/17,
Compétences : Escalade +4, Perception auditive +2, Détection +2,
Don : Botte secrète (Gros gourdin), Facteur de puissance : 3/6,
Alignement : Loyal neutre.
L'ogre mage dirigeant cette petite horde n'est pas habituel pour sa race. De fait, considérez-le comme un ensorceleur de niveau 4 en ce qui concerne les sorts auxquels il peut avoir accès. Il ne régénère pas plus que ses congénères.
Ces ogres ont beau être quelque peu civilisés, ils restent des individus particulièrement impulsifs et violents. Qui plus est, l'ambiance générale de la région les encourage à rester prudents face à des étrangers, il est donc probable que la situation dégénère facilement en présence d'un groupe d'aventuriers.



Les ruines du temple de Lumesombre



Passage secret

rendre compte que ces ruines sont pour le moins étranges. De toute évidence elles sont encore énormément fréquentées. Le temple est un bâtiment important, dont l'essentiel du toit est encore intact après des centaines d'années sans entretien.

Au cœur de la nef, il sera possible de découvrir un passage menant à un complexe souterrain sommaire. Un long couloir de pierre mène à une immense salle de cérémonie, apparemment dédiée à la nécromancie et à la magie noire. Il sera aussi possible de découvrir cinq autres salles, accessibles par ce même couloir. L'une d'entre elles contient une dizaine de lits de pierre. Sur certains de ces lits se trouvent des corps en état de décomposition plus ou moins avancée. Des parois s'écoule un liquide noirâtre et légèrement pâteux. Grâce à des gouttières de pierre, il vient tomber lentement dans la bouche ouverte de chaque cadavre. Le liquide provient d'une source apparemment naturelle de cette même matière noire, présente dans un coin de la pièce. C'est ici que les personnages découvriront Ishandra et ses compagnons. Ils n'ont plus rien d'humains et cette dernière scène sera l'occasion d'une grande bataille, opposant vos personnages à une horde de zombies, à Ishandra et à quelques-uns de ses anciens frères d'arme (en fonction de la puissance de votre groupe). Bien évidemment, de nombreuses questions resteront en suspens : comment ont-ils pu être ainsi transformés ? Quelle est l'origine de ce temple ? Qu'est ce que cette source noire ?

Mais il vous faudra attendre le prochain Backstab pour avoir enfin les réponses à ces questions…

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Thierry Masson
Plans : Bertrand Bès

Les sous-sols

salle de cérémonie

salle des corps

source noire

Les protagonistes

Ishandra Selanka – Bodak
(Monster Manual p. 27)

Dés de vie :	9d12 (60pv)
Initiative :	+6 (+2 Dex / +4 Science de l'iniative)
Vitesse de déplacement :	6,5m
CA :	15 (+2 Dex, +3 Naturelle)
Attaque :	Mêlée (+6 corps à corps)
Dégâts :	Mêlée (1d8+1)
Espace occupé/Allonge :	1,5m x 1,5m/1,5m
Attaques spéciales :	Regard mortel

Particularités : Mort-vivant, Réduction des dégâts 15/argent, Résistance à l'acide et au feu 20, Immunité à l'électricité, Vulnérabilité à la lumière du soleil, Flashbacks,
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +7,
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con -, Int 14, Sag 12, Cha 16,
Compétences : Détection +13, Déplacement silencieux +14, Perception auditive +11,
Don : Botte secrète (Mêlée), Science de l'initiative, Esquive,
Facteur de puissance : 8,
Alignement : Chaotique Mauvais.

Ishadra Selanka n'était pas encore morte lorsqu'elle fut imprégnée par les eaux sombres de la source noire. Morte noyée dans cet amas gluant et maléfique, elle est devenue une créature hautement malfaisante. Elle ressemble en tout point à ce qu'elle était lorsqu'elle était vivante : une jeune femme séduisante et athlétique. Cependant, sa peau est devenue pâle et ses traits sont souvent déformés par une expression d'intense folie.
Le fait qu'elle ait été vivante au moment de sa conversion lui a permis de rester indépendante du contrôleur de la source. C'est ainsi qu'elle est parvenue à prendre le contrôle du temple et des morts-vivants qui s'y trouvent.

Regard mortel : jusqu'à 18m, jet de Vigueur contre 16 ou mort immédiate. Les individus tués de la sorte se transforment en Bodak en une journée.
Vulnérable à la lumière du soleil : chaque tour d'exposition directe provoque 1 point de dommage.
Flashbacks : au début de chaque rencontre, il y a 5% de chance que la créature se souvienne de son ancienne vie. Si cela arrive, elle n'agira pas le premier tour et subira un malus de –2 à tous ses jets contre un adversaire déterminé au hasard.
Réduction des dégâts 15/argent : indique que la créature ne peut véritablement être blessée que par des armes en argent ou magiques. Dans le cas contraire, les 15 premiers points de dommages sont annulés à chaque coup porté.
Résistance à l'acide et au feu 20 : ignore les 20 premiers points de dégâts de ce type chaque tour.
Mort-vivant : immunisé aux effets influençant l'esprit, aux poisons, à la paralysie, au sommeil, à l'étourdissement, et aux maladies. Non sujet aux coups critiques, aux drains de caractéristiques, d'énergie ou de niveaux, résiste aux effets de la mort soudaine en raison de dommages massifs.

Les compagnons d'Ishandra – Allip
(Monster Manual p. 16)

Dés de vie :	4d12 (30 pv)
Initiative :	+5 (+1 Dex / +4 Science de l'initiative),
Vitesse de déplacement :	Vol 10m (Parfait),
CA :	15 (+1 Dex, +4 Déflection),
Attaque :	Touché incorporel (+3 corps à corps),
Dégâts :	Touché incorporel (perte permanente de 1d4 points de Sagesse)
Espace occupé/Allonge :	1,5m x 1,5m/1,5m

Attaques spéciales : Babillements, Drain de Sagesse, Folie,
Particularités : Mort-vivant, Incorporel, Résistance au Renvoi des morts-vivants +2,
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +4,
Caractéristiques : For -, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 11, Cha 18,
Compétences : Intimidation +11, Sens de l'orientation +4, Perception auditive +7, Détection +7, Discrétion +8, Scrutation +7,
Don : Science de l'initiative,
Facteur de puissance : 3,
Alignement : Neutre Mauvais.

Les pouvoirs d'Ishandra lui ont permis de transformer certains de ~~ses compagnons en des créatures plus puissantes que de simples~~ zombies. Ils lui sont totalement inféodés. Physiquement, ils ressemblent encore à ce qu'ils étaient de leur vivant. Leur visage est cependant déformé par la peur et la folie la plus ultime. À partir de leur taille, tout le bas de leur corps n'est que fumerolles sombres.

Mort-vivant : voir Ishandra
Babillements : les babillements incessants de ces créatures ont un effet hypnotique. Toutes les créatures saines d'esprit dans un rayon de 36m doivent réussir un jet de Volonté contre 16. Une réussite immunise aux effets de ce pouvoir durant la journée à venir. Dans le cas d'un échec, la victime subit les effets du sort Hypnose durant 2d4 tours.
Drain de Sagesse : La perte est permanente ! Dès qu'elle inflige une telle perte, la créature récupère 5 p.v. Dans le cas où elle réussit une attaque critique, la perte est doublée. Ces points ne peuvent être récupérés que par un sort de Restauration. Une victime tombant à 0 en Sagesse devient inconsciente, jusqu'à ce qu'elle récupère au moins 1 point.
Incorporel : ces créatures ne peuvent être touchées que par des armes magiques +1 ou supérieures, des armes incorporelles, ou par la magie. Les attaques physiques qui parviennent à les toucher ont 50% de chance de n'infliger aucun dommage. Ils peuvent passer à travers les objets physiques à volonté et leurs propres attaques ignorent les armures (pas de bonus). Leur déplacement est toujours parfaitement silencieux.
Folie : toute personne tentant de contrôler ou d'entrer en contact avec l'esprit de cette créature perd immédiatement 1d4 points de Sagesse de manière temporaire.
Résistance au Renvoi des morts-vivants +2 : ces créatures sont considérées comme ayant 6DV au regard du renvoi ou du contrôle des prêtres.

Les zombies
(Monster Manual p. 191)

Dés de vie :	2d12+3 (18 pv)
Initiative :	-1 (-1 Dex)
Vitesse de déplacement :	10m, CA : 11 (-1 Dex, +2 Naturelle)
Attaque :	Mêlée (+2 corps à corps)
Dégâts :	Mêlée (1d6+1)
Espace occupé/Allonge :	1,5m x 1,5m/1,5m

Particularités : Mort-vivant, Actions partielles uniquement,
Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +0, Vol +3,
Caractéristiques : For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1,
Don : Endurance,
Facteur de puissance : 1/2, Alignement : Neutre.

Il s'agit de zombies tout ce qu'il y a de plus classique.
Mort-vivant : voir Ishandra.
Actions partielles uniquement : les zombies ne peuvent pas bouger et agir au cours d'un même tour, sauf s'ils effectuent une charge.

Au-delà de la chair

Une mission plutôt délicate à effectuer en moins de quarante-huit heures. Elle est destinée à un groupe très expérimenté et téméraire. Poltrons et bleus s'abstenir. Un groupe de runners branchés action sans decker serait parfait.



Synopsis

Ce scénario s'enchaîne directement avec la dernière mission que les personnages ont effectuée. Ils sont employés par Jerry, une decker recherchée par les autorités des UCAS. Avec son compagnon Ben, elle souhaite disparaître de la circulation. Les deux amants ont quitté leur corps pour intégrer des prototypes de puces de simulation de personnalité. L'objectif des PJ sera de permettre leur fuite dans leur nouvelle enveloppe.

Introduction

Les personnages sont dans leur bar favori ou dans un autre endroit confortable. À l'abri de la pluie qui s'abat sur la ville depuis une semaine, ils se détendent de leur dernier run quand un signal d'appel les sort de leur torpeur. Un bon contact, ou l'arrangeur le plus sûr du groupe, est à l'autre bout. On cherche à les contacter personnellement. L'employeur n'a laissé qu'un numéro de téléphone (qu'il sera impossible de tracer pour en connaître l'origine). Il souhaite une réponse rapidement. En effet, le boulot commence dans quelques heures ! Il est très bien payé. La balle est dans leur camp.

Job n°1

C'est une voix digitale qui répond aux PJ curieux. L'employeur ne décline pas son identité et assure qu'il ne représente aucune corporation. Les shadowrunners sont embauchés pour défendre des intérêts personnels. Le travail est une série de missions à exécuter le plus rapidement possible, dans un laps de temps restreint. L'interlocuteur leur promet d'être généreux. Il souhaite avoir leur accord préalable avant d'expliquer plus avant. Une fois cette exigence satisfaite, il leur donne leur première mission. Le premier objectif est un vol. Une petite corporation - Ocean Shield, installée près du centre ville, présente aujourd'hui un logiciel militaire à des clients lors d'une réception qu'elle organise. Cette réception a lieu trois étages au-dessus du département de recherche qui a vu naître le fameux logiciel. L'employeur souhaite le récupérer. La sécurité sera axée sur la réception pendant les festivités, c'est une occasion à saisir. Pour leur faciliter la tâche, leur interlocuteur leur télécharge le plan de l'immeuble, excepté le sixième étage : le département de recherche n'y figure pas. Il s'engage à provoquer une panne électrique afin de leur faciliter la tâche. Les runners devront lui téléphoner le moment venu. De plus, il leur transmet le parcours d'une camionnette transportant la nourriture et cinq employés de la compagnie organisant la réception. Enfin, il provoquera une diversion qui favorisera leur fuite. Une fois en possession du logiciel, les PJ se rendront à Bellevue (devant le domicile de M. Parker.) où ils recontacteront leur employeur pour de nouvelles instructions. À leur départ, ils sont crédités de trois-à cinq mille nuyens par personne suivant leur habileté à négocier. L'employeur promet d'autres versements au moins aussi importants tant qu'ils satisferont ses exigences.

Sécurité de l'immeuble.

Elle est classique et efficace. Trois solides gaillards épaulent l'employé qui vérifie les invitations. L'immeuble - dix étages - est desservi par deux ascenseurs et un escalier. L'un d'eux est réservé au personnel et ne fonctionne qu'à l'aide d'une clé (Électronique SR 7 pour l'utiliser), l'autre est utilisé par les convives. Il y a un garde en faction dans chacun d'eux. Tous les membres de la sécurité sont reliés par comlink. Un interfacé est branché sur le système de surveillance à l'avant-dernier étage et coordonne tout ce petit monde en cas de problème. Il est focalisé sur les caméras des deux entrées et de la salle de réception la majeure partie du temps. Pour faire rentrer des armes, les PJ devront les dissimuler dans la nourriture. En effet, un garde effectue une fouille sommaire du personnel.
Si les PJ sont déguisés en serveur, ils vont devoir jouer le jeu jusqu'à ce qu'une occasion se présente. Le personnel de restauration est principalement présent dans la cuisine et la salle des convives. Il ne s'étonne pas outre mesure des nouveaux visages, mais les runners ont intérêt à n'être pas trop maladroits en tant que serveurs ou aide-cuisiniers (Étiquette SR 4). Suivant leur discrétion, leur absence des cuisines sera remarquée plus ou moins tardivement (Furtivité SR 4). S'ils ont décidé de rentrer par leurs propres moyens, vous serez seul juge de leur efficacité. Le quartier étant bien situé, les patrouilles de la Lone Star sont assez fréquentes.
En étant furtifs et rapides, les PJ devraient atteindre le département de recherche - cinquième étage - sans difficulté.
Devant chaque ascenseur, un long couloir condamné par une porte de métal. Devant celle-ci, deux gardes ont disposé sur leur table une télé diffusant des programmes sportifs. Deux caméras scrutent sans discontinuité le corridor. À moins qu'ils soient invisibles, l'alarme se déclenche dès que les PJ affronteront les gardes. Les fenêtres sont un autre moyen d'accéder

L'histoire

Ben & Jerry, "the Ice Team", étaient un couple de decker très connu il y a encore une quinzaine d'années. Ils avaient intégré dans leur jeunesse l'équipe d'échomirage, puis poursuivi une carrière dans les ombres. Celle-ci s'acheva lorsqu'ils furent arrêtés par le FBI quinze ans plus tôt. On les a dits condamnés. En fait, ils ont dû collaborer de force. Ils ont très longuement programmé leur évasion. Leur projet était de faire croire à leur mort en abandonnant leur corps, au profit d'une puce prototype de simulation de personne. Une fois préparées, deux d'entre elles furent intégrées discrètement, dans la chaîne de montage d'un prototype de véhicule - le Launcher V1 - et à la console d'un simple bureaucrate en poste à Seattle, John Parker. Leur tentative fut découverte en partie. Ben & Jerry durent s'emparer du V1 plus tôt que prévu et fuir vers Seattle pour récupérer l'autre puce. Abattus dans leur tentative, ils s'écrasèrent dans les Barrens. Là, chacun tenta l'intégration finale dans la puce qui préserverait leur personnalité. Ben fut le premier à essayer et réussit sans difficulté à intégrer la console commandant le système d'exploitation du Launcher V1. Jerry abattit son corps sans vie à l'aide d'un revolver. Elle accéda ensuite à la console de M. Parker, le tuant dans la manœuvre. Elle se tira une balle dans la tête peu de temps avant la fin du transfert. Le choc provoqua un spasme chez Parker déjà mourant, qui laissa la console tomber, détruisant partiellement la connexion satellite. Malgré des difficultés de connexion matricielle occasionnant des coupures, Jerry a recherché une équipe de runners capables d'aller récupérer un logiciel de brouillage que convoite Saeder Kruppp. Il lui faut des types capables de sortir le V1 de la cachette où le FBI l'a amené. Elle a jeté son dévolu sur les personnages, dont la dernière action est relatée un peu partout dans les ombres. Pendant ce temps, le FBI a récupéré le V1 et découvert les deux cadavres se tenant main dans la main, avec un message sur la console : "Plutôt mourir libre".
Note : les PJ vont se balader avec "Jerry" (au sein de la console) pendant une partie du scénario. Elle prendra toutes les précautions pour qu'ils ne l'abîment pas, ni ne se doutent de ce qu'elle cache. Ce sera à vous de détourner leur attention.



Top Dog

"Y viennent des UCAS, c'est trois putains de Street Sams qui bossent en équipe depuis un sacré bout de temps. Froids comme du beefsteak, aussi émotifs qu'un dentiste Afghan, ils tiennent plus du distributeur de rations que de l'être humain si tu vois ce que je veux dire. Mais pour ce qu'on leur demande ils sont très pros. Ils sont aussi lents à la comprenette qu'ils sont rapides de la gâchette alors beaucoup pensent qu'il y a un cerveau pour orienter le canon de ces boîtes de conserve dans la bonne direction. Y'en a qui parlent d'un interfacé qui sortirait pas sans une dizaine de drones accrochés à ses pompes. J'sais pas si c'est vrai mais quand j'y pense, je me dis que les trois loustics sont presque des drones à leur manière, nan ?"

Il y a bien un interfacé à la tête des Top Dog, le frère cadet de ces trois psychopathes. L'équipe a été embauchée par Saeder Krupp, intéressé par le logiciel. Il faudra peu de temps à la corpo pour réagir, après le vol. Cette équipe très typée UCAS dans ses manières, devrait suivre les personnages de plus ou moins loin suivant votre envie. Pour les samuraïs des rues, reprenez l'archétype du livre de base avec 7 en Armes à feu et Armes lourdes. Pour l'interfacé, vous n'aurez qu'à l'étoffer pour le rendre plus compétent.

à l'étage. C'est possible en utilisant les barges des laveurs de carreaux situées sur le toit, ou en grimpant (Athlétisme SR 9). N'oubliez pas qu'il fait jour et que la Lone Star patrouille, sans compter les détecteurs sur les vitres de plexiglas (Sécurité/Électronique SR 7).

Bref, au moment où l'alarme se déclenche, une coupure de courant plonge l'immeuble dans la pénombre. Les runners n'ont qu'à se faufiler sous la lueur blafarde des lampes de secours, jusqu'aux ordinateurs. Le logiciel est dans une petite pièce où il tourne en permanence sur des postes de travail. Un test d'Informatique SR 3 suffit à le télécharger sur n'importe quel support adéquat. La fuite de l'immeuble, puis du quartier, sera successivement facilitée par la coupure électrique et la panique engendrée par le déraillement du métro à la station la plus proche (quelques blessés, beaucoup de dégâts). C'est sur un fond assourdissant de sirènes et de cris que les PJ se dirigent vers Bellevue.

Bellevue

Une fois en possession du logiciel et d'une console, les runners n'ont plus qu'à téléphoner. La voix digitale leur attribue 4000 nuyens supplémentaires par personne. Après leur avoir donné le code d'entrée, elle les enjoint ensuite à monter à l'appartement 27, au deuxième étage de la résidence qui se trouve devant eux. Les runners doivent y récupérer une console détériorée sur un cadavre et réparer son antenne satellite. Les personnages contacteront leur employeur une fois la réparation terminée. Si un PJ essaye de déceler ce qui se cache dans la console de M. Parker, il faut réussir un test d'Informatique SR 8 pour voir qu'il y a des logiciels étranges dans la console, puis un autre, SR 15 pour s'apercevoir que ce fouillis binaire forme un ensemble cohérent : une intelligence artificielle, en fait Jerry. Leur prochain objectif se trouve dans les Barrens.

Interlude mortuaire (job n°2)

Une fois le transfert effectué, la voix digitale les guide à travers les taudis jusqu'à un entrepôt délabré. Un test d'intelligence SR 4 permet de remarquer les traces de récents écroulements, un autre test réussi indiquera qu'un véhicule a été tiré dans un semi-remorque. Ce sera confirmé par les miséreux qui rôdent dans le coin. Contre quelques nuyens, ils décrivent avec détail la présence de troupes nombreuses et bien armées. Certains murmurent les initiales du FBI (Étiquette rue SR 6). Sur place, les personnages doivent enterrer avec respect deux cadavres complètement rongés par l'acide, pendant que leur compte perso reçoit 4000 nuyens supplémentaires. L'odeur horrible qui se dégage des dépouilles prouve que le drame a eut lieu peu de temps auparavant (Biotech SR 4 pour affirmer que la mort remonte à moins de quarante-huit heures). La pluie n'a pas réussi à rendre la puanteur supportable, un test de Constitution SR 4 est nécessaire pour ne pas être victime de nausées.

Job n°3

Une fois cette corvée qui semble si importante aux yeux de leur employeur (4000 nuyens la sépulture !) effectuée, les personnages sont libres d'aller se reposer. Ils ont rendez-vous le jour suivant, à la nuit tombée. Leur objectif sera un hangar dissimulant le repaire d'une organisation puissante. Jerry n'avouera que très difficilement que c'est une planque du FBI. Les runners devront pénétrer dans les lieux pour y reprendre quelque chose. Avant qu'ils ne partent, leur interlocuteur électronique leur recommande de limiter leurs déplacements et contacts jusqu'au rendez-vous. Selon lui, ils sont tous recherchés par Saeder Krupp pour le vol du logiciel, et tôt ou tard par la Lone Star. Si le groupe n'a pas de mage ou de chaman, Jerry leur donnera carte blanche pour en embaucher un ou deux. La mission est payée dix mille nuyens pour un extérieur, le triple pour eux ! Une bonne négociation les mènera au quadruple. Là encore, Jerry promet une diversion importante afin de les couvrir au mieux. Le rendez-vous a lieu dans les Barrens, le lendemain à 20 heures. Si les PJ trouvent que les risques semblent trop importants, Jerry essayera de les convaincre par une prime de risque (jusqu'à soixante mille nuyens de bonus pour le groupe), en jouant sur les sentiments et en leur expliquant une partie de la situation (entre autres que c'est son fiancé qui est emprisonné) ou en les menaçant (détruire leur réputation, diffuser leur photo aux autorités, etc.). Tous les moyens seront bons pour atteindre Ben.

La planque du FBI

West Dock est une petite corporation qui possède des entrepôts à louer non loin du port, le plus éloignée possible de l'Arcology. En fait, c'est une société écran qui sert régulièrement de cache pour les autorités des UCAS (FBI, CIA, etc.). Sur une surface carrée de cinq cents mètres de côté se dressent une dizaine d'entrepôts. Une grille électrifiée de cinq mètres de haut entoure l'endroit, avec un mirador à chaque coin. Chaque tourelle dispose de caméras orientées autant vers l'intérieur que l'extérieur, de puissants projecteurs et de quatre gardes munis d'armes automatiques. Il y a des caméras supplémentaires aux quatre coins des entrepôts. Elles sont reliées au central - une construction en préfabriqué au milieu des hangars. Cinq surveillants y sont postés en permanence, jetant régulièrement un œil sur les écrans de contrôle. Les chariots-élévateurs et autres Fenwick© sont sous un abri

de bâches tendues près de la clôture. Il y a deux entrées, la première est réservée aux véhicules, l'autre est empruntée par un train électrique qui achemine sa marchandise au milieu des entrepôts (devant le central). Un semi-remorque stationne près d'un entrepôt, trahissant l'emplacement de la cachette.

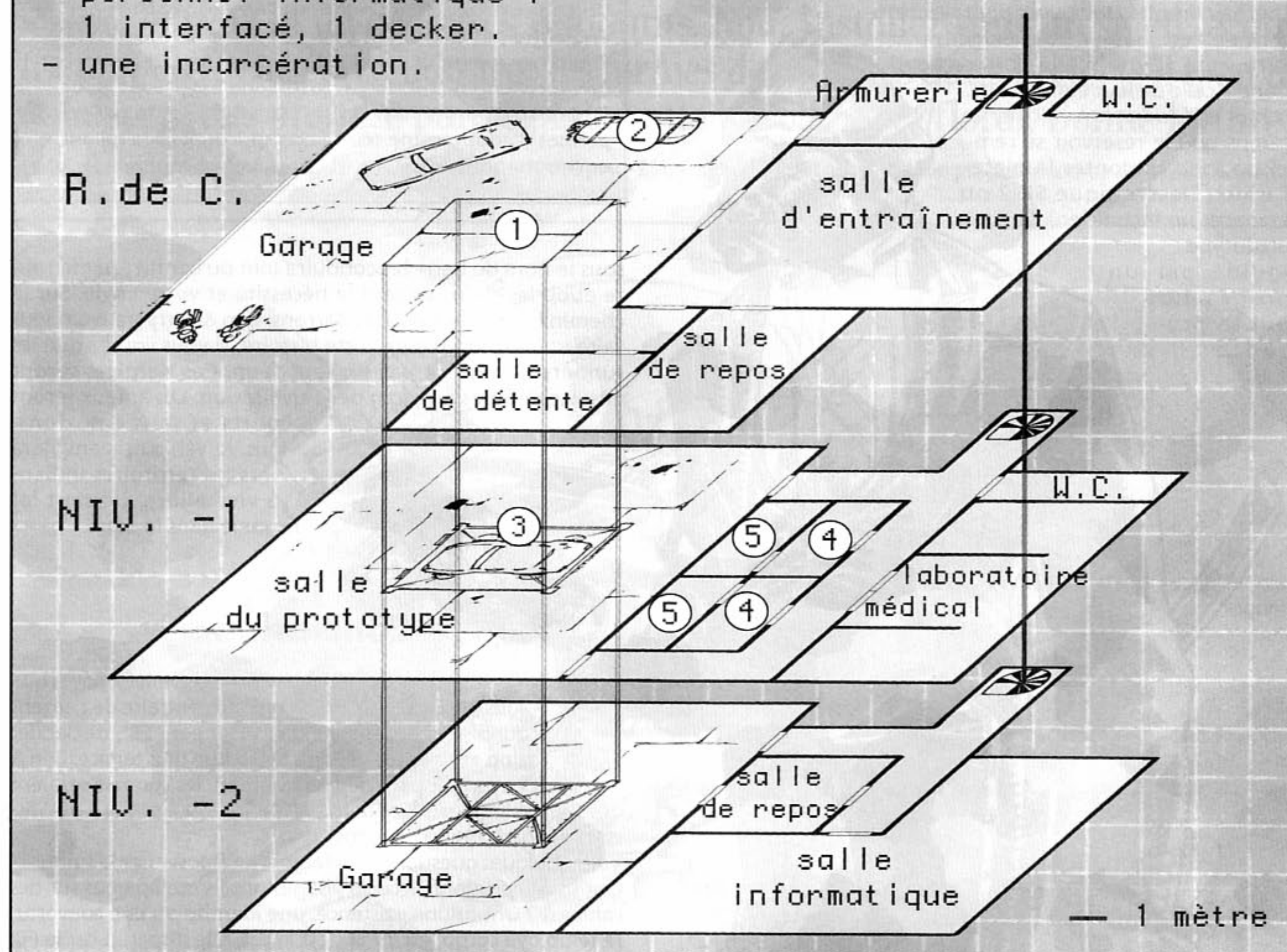
Le hangar cache une installation du FBI composée du rez-de-chaussée et de deux sous-sols. En surface, la zone est divisée en deux parties. La première est destinée au confort des agents et comporte un salon, un espace de repos et une salle pour l'hygiène. La deuxième partie du hangar occupe la majorité de l'étage. Il sert de dépôt pour les armes, de garage pour deux voitures et autant de motos, d'abri pour une citerne de faible contenance, et de salle d'entraînement (escalade, *close combat* et simulation de tir). Au centre de cette immense salle, une partie du plancher se dérobe et ouvre vers le premier sous-sol. Un escalier de secours dessert les deux sous-sols. Une plate-forme élévatrice sert de monte-charge. Actuellement, le prototype recherché est en réparation sur cette dernière, au premier sous-sol. Le reste de l'étage est occupé par deux cellules et deux salles d'interrogatoire adjacentes ainsi qu'un petit laboratoire médical (une salle de chirurgie, une réserve de matériel, une salle de repos et une morgue). Celui-ci sert autant au soin des agents qu'à l'interrogatoire des prisonniers. Ceux qui y sont emmenés ressortent dans des sacs, mais sont plus souvent dissous à l'acide avant d'être évacués par le système des eaux usées. Une des cellules est occupée par un dangereux terroriste appartenant à un groupe extrémiste raciste qui sévit aux UCAS. Le deuxième sous-sol est une réserve d'équipement électronique. C'est aussi là qu'on répare les véhicules et le matériel durement touchés. En se plaçant en dessous de la plate-forme, les techniciens ont accès au châssis des véhicules. L'essieu et les roues du prototype ont été remplacés, seul le carburant manque pour qu'il soit de nouveau opérationnel. Une partie des lieux a été aménagée pour que les techniciens puissent s'y reposer. Une dernière salle est réservée à un decker, qui s'occupe de la sécurité des communications vers l'extérieur et d'un interfacé responsable de la sécurité du hangar (il est relié au système de surveillance). Dernière chose, la surface interne du hangar est recouverte de méta-plantes afin d'empêcher toute projection astrale, et il n'y a aucun accès par les égouts.



Au total, il y a une vingtaine d'agents - sous les ordres du lieutenant Turp - qui tournent entre l'entraînement, le repos et la détente. Une dizaine de techniciens et cinq membres du personnel médical occupent presque constamment les lieux (en plus du decker et de l'interfacé).

Micmac généralisé

Le lendemain soir, les PJ se retrouvent au point de rendez-vous. Une fois le contact avec leur employeur établi, la voix digitale leur donne le dernier objectif : le vol d'un véhicule prototype air-sol. Celui-ci se trouve dans l'un des entrepôts loués par West Dock. Une fois que les personnages s'en seront emparés, ils n'auront plus qu'à brancher la "double console" sur l'ordinateur de bord du véhicule. Le programme fera le reste pour les emporter à la limite des Barrens. Le hangar cache une petite base gardée par des professionnels.



Une image triD est projetée, montrant le hangar avec ses deux sous-sols. Leur employeur pense que l'objectif se trouve sous la surface. La réussite de la mission dépend de la préparation et de la qualité du plan. Une diversion de qualité sera nécessaire pour détourner la puissance de feu qui s'abattra sur les intrus. Jerry a déjà prévu quelques festivités. Au programme :

Elle a fait en sorte que deux bandes de motards rivales se rencontrent non loin de West Dock. Le conflit qui suivra devrait attirer l'attention des gardes extérieurs. Cette première diversion permettra à deux équipes de runners engagées pour l'occasion (deux équipes de trois) de s'introduire dans les lieux. Ils doivent faire sauter un hangar voisin. La decker y avait fait livrer des produits chimiques légaux. Chimiquement "inoffensifs" séparément, ces produits produisent un neurotoxique fumigène puissant s'ils sont mélangés. Les six mercenaires doivent ensuite pénétrer dans l'entrepôt du FBI. Ignorants du danger réel, ils vont fuir rapidement au sein de l'épais nuage.

Les PJ pourront profiter du chaos pour se faufiler dans l'entrepôt. Jerry coupera le courant à leur signal, plongeant l'ensemble du quartier dans l'obscurité pendant quelques instants - le moment idéal pour lancer une grenade flash. Le groupe électrogène se mettra en marche au bout de trente secondes.

À l'extérieur, Jerry a fait jouer ses relations dans le milieu des deckers. Plusieurs d'entre eux vont rendre la circulation vers les docks très difficile (changement d'itinéraire des camions poubelles, feux de circulations reprogrammés, etc.). D'autres vont perturber le système informatique du FBI une heure avant l'explosion, afin de focaliser l'attention ailleurs.

Les PJ peuvent ajouter à ce programme leurs propres idées, mais toutes ces diversions et ses précautions ne les empêcheront pas d'aller au charbon le moment venu.

Final action

Ce sera à vous de gérer les réactions des agents, en fonction des agissements des héros. Atteindre l'objectif dans la fumée toxique, au milieu des coups de feu, devrait donner quelques poussés d'adrénaline à vos PJ (visionnez-vous quelques films de flingues avant). Si vous trouvez que la partie est trop facile, lâchez les Top Dog à ce moment là. Arrivés devant le prototype, les PJ devront embarquer dans le Launcher V1 et brancher la console. Deux voix digitales sortiront de l'ordinateur pour exiger du carburant (l'une d'elle correspond à celle de leur employeur). Il faut défendre le véhicule le temps que le réservoir se remplisse, puis remonter la plateforme (Électronique SR 2 ou menacer un technicien). Le prototype -guidé par un programme qui se présente sous le nom de Ben - les conduira loin du conflit ; par la route et/ou les cieux, suivant la nécessité et votre envie. Sur le chemin les menant vers les Barrens, Ben & Jerry peuvent leur faire un bref résumé de cette histoire, si vous voulez que les runners ne restent pas sur leur faim. Ces derniers seront ensuite déposés non loin de la civilisation. Les adieux seront courts et sans émotions. Puis, le véhicule s'envolera vers les territoires indiens à vive allure, laissant les runners dans la zone.

FBI

Les agents du FBI possèdent les mêmes caractéristiques que les employés de la Lone Star, avec Armes à feu 6 et Athlétisme 4.

Launcher V1

Imaginez une berline avec une ligne aérodynamique. Une paire de réacteurs rotatifs à l'arrière, assistée par une autre paire à l'avant pour équilibrer le vol, afin que le prototype ne pique pas du nez. Les six roues pivotent une fois l'engin en l'air. La carrosserie est prévue pour être furtive (antiradar). Un système de type caméléon lui permet d'adopter une teinte en rapport avec le milieu environnant.



Conclusion

C'est sûrement l'une des runs les mieux payés que les PJ aient fait. Cependant, au contraire de l'argent qui disparaît bien vite, la rancune du FBI, de Saeder Krupp et des Top Dog sera beaucoup plus tenace. Ben & Jerry ayant disparu de la circulation, les runners seraient des coupables idéals. Ces derniers ont intérêt à se faire très discrets pendant quelque temps.

Voici quelques questions qu'il faudra vous poser par la suite : Ont-ils été prudents ? Leurs visages ont-ils été aperçus sur des caméras ? Ont-ils une existence, une identité ou une couverture (employé corpo, etc.) ? Si c'est le cas, elle disparaît car le FBI remontra facilement jusqu'à eux de cette manière. Leurs contacts sont-ils sûrs, n'ont-ils aucune rancune à leur égard ? Leur cachette et leur mode de communication est-il sûr ?

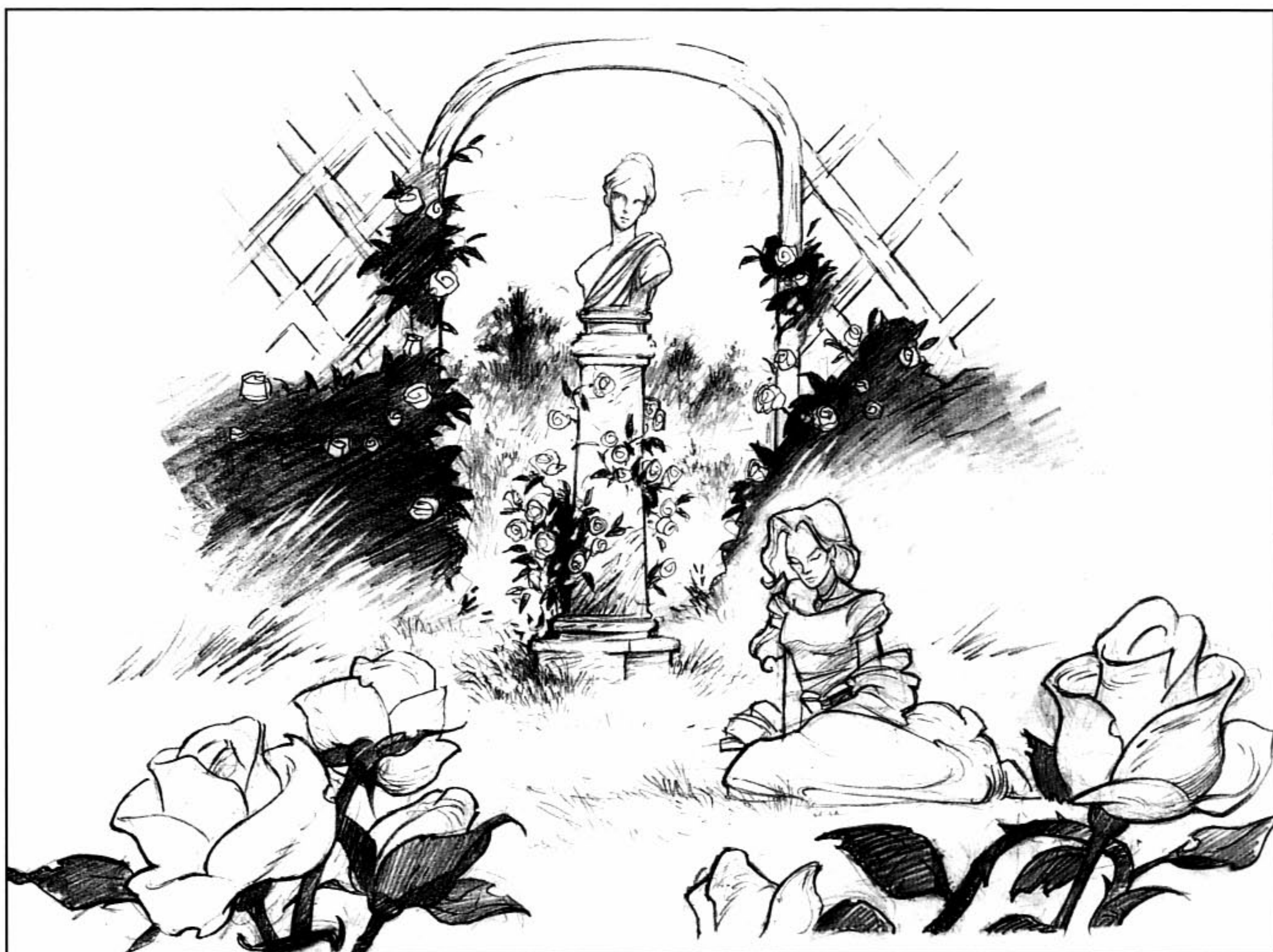
Seul avantage, leur réputation va monter d'un cran. De plus, vous pouvez refaire apparaître le couple mythique à tout moment. Ils peuvent devenir un joker qui vous permettra de sortir vos joueurs lorsqu'ils sont dans la panade. Ils peuvent intervenir n'importe quand, même pour une raison futile comme la livraison soudaine de glaces Ben & Jerries, alors qu'ils sont en mission au Japon ou dans un hôtel miteux des Barrens ! Une manière de dire que les deux deckers ont toujours un œil sur eux.

Auteur : Gaël Oizel
Illustrations : Pierre Le Pivain
Plans : Bertrand Bés
Relecture technique : Léonidas Vesperini

Une histoire de fleurs

Ce scénario pour Maléfices/L'Appel de Cthulhu n'a pas d'autre ambition que celle de vous divertir. Point de trame torturée, de monstres baveux et de cadavres remuants. Non. Installez vous au soleil, écoutez un peu les oiseaux, admirez les formes des nuages dans le ciel (s'il y en a) et laissez-vous prendre par ce petit conte bucolique et floral. Bonne lecture.

La lecture de *La France, Le guide des Années Folles* pour *L'Appel de Cthulhu* peut être une précieuse source de renseignements.



Synopsis

Une petite histoire de fantôme, de rose et de jeune fille en danger. Les joueurs vont devoir enquêter sur des lettres anonymes, une tentative d'empoisonnement, un incendie et un enlèvement. Démasquant un escroc, ils vont affronter une bande de voleurs et comprendre qu'ils sont aidés par l'au-delà. De l'action sur fond floral, avec, bien entendu, le bouquet final.

Introduction

Paris, un printemps. Peu importe qu'il s'agisse du début du vingtième siècle ou des Années Folles, Paris au printemps est intemporel. Les amoureux traînent sur les quais, les enfants rougeauds gambadent dans les jardins publics sous l'œil attentif des grosses nourrices bavassant avec l'aumônier du coin. Les jeunes militaires reviennent de campagne alors que quelques vieillards s'enivrent sur les bancs, fatigués de quelques lignes de Chateaubriand. Le monde semble s'éveiller.
Les personnages profitent de ce petit instant de bonheur entre deux enquêtes ou deux cocktails au Club Pythagore (suivant le jeu). Leurs pensées sont tout de même occupées par l'appel d'un ami de leur connaissance, le comte Ambroise du Lieutel. Il peut les avoir aidés dans une précédente aventure ou simplement être un employeur potentiel. Cette fois, il a pourtant souhaité la plus grande discrétion. Homme politique connu, il est controversé puisque tout en étant noble, il n'en est pas moins le défenseur des causes sociales. Philanthrope, il participe à de nombreuses manifestations caritatives et passe le reste de son temps entre l'éducation de sa fille, son commerce d'import-export, les clubs et la maison close la plus proche (ce qui n'a rien d'inhabituel ou de scandaleux). Veuf depuis la naissance de sa fille, il ne compte pas se remarier. Paris sait de lui que c'est un homme recommandable, les personnages savent aussi que c'est vrai.

C'était un petit jardin, qui sentait bon le métropolitain

Le comte attend les personnages dans son hôtel particulier du sud de Montparnasse, une petite demeure coincée entre quelques pavillons et des immeubles un peu plus importants. Il y a dans ce quartier un début d'urbanisation et les grands jardins de Paris sont peu à peu grignotés par de petits bâtiments aux façades rococo. L'homme accueille ses amis dans son salon, ouvert sur le jardin. Après avoir échangé les politesses d'usage, il explique en quoi les personnages peuvent lui être utiles. Depuis quelques semaines, tout semble s'effondrer autour de lui. Sa fille Sabine, qui a toujours été fragile, est tombée malade et le comte pense lui-même être victime d'une machination. Sa situation politique est plutôt calme actuellement puisqu'il est Secrétaire d'État à l'Industrie (détaché aux Affaires Coloniales) et qu'il n'a pas participé aux derniers grands débats. Pourtant, il a reçu une série de lettres anonymes assez étranges. Il n'a pas gardé les premières, mais les plus récentes sont troublantes. Elles semblent l'accuser de quelque chose, mais sans préciser quoi. Une personne pense avoir une information compromettante contre lui, ce qui est impossible puisqu'il n'a rien à se reprocher. Il présente les trois dernières lettres en question, que vous allez vous faire un plaisir de confectionner pour vos petits joueurs préférés. Voici les textes :
"Le mal est en toi ", "La meute est sur vous", "Le serpent est dans son cœur ".
Mais ce n'est pas le pire de l'affaire. Le comte n'est pas homme à s'en laisser conter. Depuis une dizaine de jours, il semble que la maison ait été visitée. Les deux domestiques, Toinette et Philippe, un vieux couple au service de la famille depuis deux générations, ont entendu des portes claquer et entendu des voix dans le jardin. Sabine du Lieutel étant alitée la plupart du temps, il ne pouvait s'agir d'elle. Rien n'a été volé.

Le comte a fait appel à la police qui a placé un homme quelques jours devant sa maison, mais sans résultat. La maladie de Sabine, sa fille unique, empirant de jour en jour, il aimerait une aide discrète pour en savoir plus sur ces lettres, et il a pensé aux personnages. De son côté, il aura plus de temps pour prendre soin de la jeune fille et va laisser de côté la politique pendant quelques semaines. Sa maison leur est ouverte et il peut défrayer les personnages à volonté.

L'important, c'est la rose, l'important...

Les premières pistes à suivre sont peu nombreuses. Si les personnages se renseignent sur la maladie de Sabine (en demandant par exemple à son père), ils apprendront que la jeune fille a toujours été fragile (et que c'est lors de sa naissance que sa mère est morte). On a craint la tuberculose ou une maladie de sang, mais personne n'a jamais trouvé ce dont il s'agit exactement. Son médecin, médecin de famille, le docteur Alain, refuse d'en dire plus si on l'interroge et prévient immédiatement le comte. Pour information, sa réaction est plutôt radicale car c'est lui qui empoisonne sa patiente petit à petit et il n'aime pas les fouineurs. Mais nous verrons pourquoi plus tard. La malade peut être rencontrée même si elle passe la majorité de son temps alitée. Lorsqu'un rayon de soleil point, elle sort pour lire dans la roseraie, "son domaine", ou pour

PNJ

Un membre du gang des Singes Bleus

Pour L'Appel de Cthulhu :
Tous entre 23 et 35 ans

FOR	14	CON	10	TAI	Var
INT	10	POU	08	DEX	15
APP	03	EDU	07	SAN	Var
PV	12				

Bonus aux dommages : +1d4 (par expérience)
Armes : matraque 45%, Pistolet 35%.
Compétences : Baratin 40%, Discrétion 50%, Dissimulation 35%, Mécanique 35%, Persuasion 45%, Se Cacher 50%, Serrurerie 40%, Arme de poing 35%.

Pour Maléfices :

Constitution :	12
Aptitudes physiques :	10
Perception :	12
Habilité :	15
Culture Générale :	4
Spiritualité :	10
Ouverture d'esprit :	10
Fluide :	5

Description : ce sont des roublards, des vantards et des menteurs. Quand il s'agit de sauver leur peau, ils peuvent vendre père et mère.

Phrase typique : "P'têt bin. Fourre pas ton nez dans c't'affaire bourgeois."



jardiner (rien de bien fatigant en fait). C'est une demoiselle de vingt ans, très cultivée, curieuse mais timide. Ses manières sont d'un autre âge, mais sa fraîcheur la rend sympathique. Si elle s'en sort, elle peut parfaitement faire un PJ intéressant à jouer.

Les affaires politiques du comte sont plutôt calmes en ce moment. L'homme est connu pour ses coups de gueules dans les journaux, sa droiture et son combat de chaque instant contre la corruption. D'ailleurs, et c'est un secret d'état, il travaille justement à la constitution d'un dossier concernant un trafic d'esclaves dans les colonies d'Afrique occidentale. Ce commerce est orchestré de la France, et plus précisément depuis certains cabinets du Ministère des Armées. Le comte n'a pas le droit d'en parler et il a même oublié cette affaire. Trop préoccupé par la santé de sa fille, il n'a pas fait le lien possible avec les lettres anonymes. Le dossier (dit Dossier Magnolia) est entre les mains de son premier assistant, l'ambitieux Lucien Gambier et c'est un peu la clef de tout le problème.

Les lettres anonymes sont la seule piste exploitable du moment. Se mettre en planque devant ou dans la maison est vain. Par contre, tenter de retrouver d'où proviennent les caractères utilisés pour former les mots est plus fructueux. Un imprimeur ayant un peu d'expérience pourra donner le nom des journaux découpés : *Le Roublard* et *La Revue de Médecine Universelle* (deux journaux qui n'existent plus depuis des dizaines d'années). Par contre, certains caractères viennent d'un livre. La typographie est peu commune et avec un minimum de recherche, il sera possible de retrouver l'éditeur, les éditions de la Jardinerie et même le livre : *La rose du lac*. C'est une nouvelle romantique écrite par Hugues de Saint-Martien, un royaliste réactionnaire du siècle précédent. Il a aussi été politicien et un théoricien de piètre qualité. C'est une fausse piste en béton pour les personnages qui voudraient regarder du côté des adversaires politiques du comte.

Impossible d'en savoir plus et l'affaire se serait arrêtée là si…

Une fleur du mal

Le soir même, sous une pluie battante, le comte s'absente pour se rendre à un gala de charité au profit des petits pauvres des industries minières. On peut l'y suivre (et même l'y accompagner tout à fait officiellement) ou rester chez lui pour tenir compagnie à sa fille. Dans un cas comme dans l'autre, il y a beaucoup à apprendre.

La soirée à l'hôtel particulier est agréable mais insipide. Sabine propose de lire quelques passages de ses livres préférés (menacez les pauvres joueurs qui ont préféré rester de jouer la scène en entier en sortant du Ronsard ou du Rousseau). Bref, une soirée "follement passionnante" pour la jeune demoiselle, mais probablement soporifique pour ses invités. Heureusement pour eux, elle monte se coucher très tôt. Les personnages peuvent alors disposer de la maison à loisir. La fouiller ne donne rien. Par contre, si un PJ a de mauvaises intentions vis-à-vis du comte ou de sa famille et qu'il va dans le fond du jardin, il risque de lui arriver malheur (voir l'encadré : "Le domaine de Rose").

C'est aux alentours de onze heures (donc pas de raison que nos héros dorment) qu'une porte va claquer dans la maison. Puis, des bruits de mouvements violents à l'étage risquent d'inquiéter les personnages (et la domesticité, puisque Philippe va sortir de l'ombre armé d'un mousquet). En fait, cinq hommes masqués sont simplement en train de kidnapper la fille du comte. Armés de bâtons et de pistolets, ils cherchent à agir le plus vite possible et filent dans un carrosse avec leur prisonnière. Dans sa fuite le groupe de malfrats se sépare, et l'un d'eux va fuir par le jardin. S'il est poursuivi, il va disparaître dans la roseraie pensant trouver une porte, et ne va jamais reparaître. Si un personnage le suit, il va sentir un grand froid (signe d'une manifestation surnaturelle) et voir la silhouette torturée d'un homme disparaître dans les buissons de rosiers. Seule sa casquette, large, tachée de sang et déchirée témoigne de son passage. Cette vision peut provoquer un choc psychologique (à vous de le gérer suivant le jeu que vous pratiquez). Autre choc possible si vous jouez dans les Années Folles, le visage de certains kidnappeurs est mutilé (ce sont les membres d'un gang de gueules cassées). De là à ce que des investigateurs un peu imaginatifs les prennent pour des goules, il n'y a pas loin. Pour la cohérence de l'histoire, il est préférable que le kidnapping réussisse.

Pendant ce temps, le comte est à la soirée caritative…

Le domaine de Rose

La roseraie est encore en partie entourée de murs. Ces derniers sont invisibles car couverts par les rosiers grimpants. Ici, pendant des années, le docteur Ernest Lebrun et sa femme Rose s'aimèrent et s'occupèrent des rosiers. L'endroit est à jamais marqué de leurs sentiments. Quand Rose mourut, le docteur déplaça tout son amour dans ce lieu. Sabine du Lieutel est sensible à toutes ces émotions et se sent protégée au pied du buste de Rose. Son isolement et sa fragilité ont intensifié sa perméabilité aux sentiments. Ce lien a réveillé le passé et le couple veille sur celle qui aurait pu être leur fille. Indirectement, ils veillent aussi sur le comte car le bien-être de sa fille dépend aussi de lui. Si quelqu'un menace ou veut du mal à Sabine dans la roseraie ou dans un endroit où il y a des roses, les fantômes interviennent avec une violence incroyable. D'un autre côté, ils ne souhaitent pas faire de mal à un innocent. En terme de jeu, si un personnage ou PNJ est cynique ou agressif envers Sabine (qu'elle soit là ou pas) non loin de la roseraie, donnez un premier avertissement (malaise, frisson, etc). Si cela recommence, déchaînez les enfers sur le malheureux.

La fleur de feu

Cette soirée se passe au Club Pythagore (autrement, remplacez tout simplement par la salle de réception du Grand Palais), et rassemble les quelques donateurs les plus importants de la capitale. Des journalistes sont aussi présents et les inévitables photographies aveuglent les moins avertis des mondains. Mais déjà, lorsque la voiture (à cheval ou à moteur) du comte arrive, l'accueil de l'assemblée est assez mitigé.

Les grosses femmes des industriels cessent de passer la main dans les cheveux des orphelins pouponnés (qui leur font les poches au passage), quelques fidèles se précipitent en signe de soutien. Le comte ne comprend pas et c'est au bout de dix minutes d'un malaise croissant qu'il apprend la nouvelle. Un journaliste va, dans l'édition du lendemain, révéler la vie cachée du comte et surtout comment il a usé de sa position pour faire du trafic d'influence afin de ralentir l'enquête sous sa responsabilité, destinée à dévoiler les responsabilités dans une affaire d'esclavagisme.

L'homme est sous le choc et s'isole dans une pièce annexe avec quelques amis. Si les personnages sont présents, il leur explique tout sur le dossier dont il a la charge mais qu'il a



largement délégué à son adjoint Lucien Gambier. Lequel est injoignable et pour cause, c'est de lui que le journaliste tire ses informations. Soudain, quelqu'un hurle dans la salle. Une épaisse fumée envahit d'un coup les locaux et deux explosions assourdissantes font trembler les murs. Une des lampes d'un projecteur cinématographique a explosé, provoquant un incendie, amplifié par un bec de gaz. C'est la panique. De nombreux enfants sont bloqués dans les coulisses (il y avait un spectacle) et il va falloir que les personnages imitent le comte qui se précipite à la rescousse des prisonniers des flammes. À vous de jouer la catastrophe en montrant les mouvements de foule, les réflexes de survie (écraser et piétiner les gamins qu'on était venu aider par des dons), tout en laissant aux PJ le moyen de prouver leur héroïsme. Du Lieutel, lui, se conduit surtout comme un inconscient et se retrouve bloqué dans les flammes (avec les personnages assez "courageux " pour le suivre). Asphyxié par la fumée, il tombe. Une silhouette féminine sort alors de nulle part. Elle porte un enfant inconscient et le pose à côté du comte. Puis elle secoue l'homme pour le réveiller. Si un personnage est présent, il peut apercevoir la scène dans l'obscurité, au milieu des volutes de fumée. S'il est très observateur (jet d'Idée) il peut faire le lien entre le buste de la roseraie et la femme. Le comte reprend ses esprits et sauve l'enfant en sautant à travers une fenêtre. Il aide ensuite les éventuels personnages intoxiqués, qui devront passer le reste de la nuit à l'hôpital à cracher leurs poumons. Si certains d'entre eux sont simplement sortis, ils pourront entendre leur ami murmurer : "Ma fille, ils ont ma fille."

Un bouquet empoisonné

Au matin, la situation ne doit pas être très brillante. Malgré les articles mentionnant l'acte de bravoure du comte, la presse étale plus volontiers les accusations de son assistant, Lucien Gambier. Pour lui, sous des prétextes fallacieux, le comte aurait ralenti l'enquête dite du Magnolia. Ses amitiés avec les hauts gradés de l'armée auraient été plus fortes que ses convictions politiques et morales. Le Président de la république (Millerand ou Doumergue pour les Années Folles, Félix Faure pour la Belle Époque) a déclaré qu'il veillerait à ce que toutes les responsabilités soient établies dans cette affaire, et que des têtes tomberaient s'il était avéré qu'il y a eu complaisance. Bref, c'est une petite catastrophe.
De plus, sitôt la disparition de Sabine du Lieutel confirmée, le comte va tomber dans un mutisme alarmant. Il refuse que la police soit prévenue car il craint pour sa fille. La journée va se passer entre l'hôpital, son hôtel particulier et le Ministère. Les journalistes sont partout et ne vont pas aider la suite des évènements.
Les personnages, plus que jamais, peuvent faire ce qu'ils désirent pour l'aider. Les pistes à suivre, cette fois, sont plus nombreuses.
La casquette (arrachée dans la roseraie) est assez particulière. Elle n'est pas classique puisque bien que presque neuve (malgré les déchirures possibles) elle est de facture assez ancienne. Un chapelier pourra même dire où trouver ces modèles très rares. En continuant sur cette piste, il est possible d'apprendre que ces casquettes sont le signe distinctif des Singes Bleus, un "gang" parisien de malfrats. En général, il s'agit d'anciens militaires qui n'ont pas réussi à se recaser dans la société (après la Grande Guerre ou après la défaite contre les prussiens). Certains sont des gueules cassées (des victimes de la vérole pour *Maléfices*) et cachent leur visage sous des larges casquettes ou sous des foulards montés jusqu'au nez. Ils sévissent dans les quartiers industrieux (Bercy, les entrepôts et parfois les halles) et jouent à cache-cache avec la police. Égorgeant de temps en temps un bourgeois et sa famille, ils préfèrent racketter les ouvriers. Leur chef est un certain Marcellin Desport, dit le Capitaine. Il aurait gardé de nombreux contacts avec l'armée et aurait des protections dans le gouvernement (un petit journaliste fouineur pourra, par exemple, avoir enquêté sur la question avant de se retrouver aux archives).
Autre piste : la roseraie et son buste pourraient mériter qu'on s'en occupe. Les fleurs, étrangement, semblent se faner et certaines présentent des taches noires comme si elles avaient été brûlées. Une petite investigation permet de remonter jusqu'au notaire qui a séparé le jardin de la demeure d'origine : maître Sidieux. Il se meurt à présent dans une maison de retraite sordide pour personnes défavorisées. Chaque nuit, il rêve de roses et surtout de leurs épines. Il expliquera (voir l'encadré : "Déflorons le secret") comment il n'a pas respecté les dernières volontés du docteur Lebrun en jouant sur les mots de son testament.
Armés de ces renseignements, les personnages peuvent se rendre dans la roseraie et peut-être tenter une séance de spiritisme. C'est une très bonne idée mais elle n'aboutira à rien (sauf si vous considérez qu'ils n'ont aucun autre moyen de s'en sortir). Ceci dit, ils sauront à qu'ils ont affaire. S'ils désirent visiter le pavillon du docteur Lebrun, le propriétaire, méfiant d'abord, les laissera monter au grenier, là où il reste quelques malles. Ils y trouveront des portraits de Rose, sa femme (qu'ils reconnaîtront), des carnets de voyage du



temps de l'armée, un acte de décès mentionnant le fameux incendie de l'Opéra-comique et les journaux découpés qui ont servi aux lettres anonymes (alors que la poussière témoigne que personne n'a touché aux malles depuis des années). Le mystère reste entier.

Les ronces

Au soir, le comte va revenir abattu. Non seulement, son ambitieux adjoint a fourni des preuves au Président lui-même (un dossier qu'il a soigneusement monté dans le dos de son chef) mais en plus, l'ami des personnages a reçu par porteur un bouquet de roses accompagné d'un petit mot : "Si vous voulez revoir votre fille, démissionnez et plaidez coupable". L'homme va obtempérer. Comme pour confirmer le danger, les roses du jardin semblent dépérir à vue d'œil.

Il faut agir d'autant plus vite que le chef de l'État a convoqué le comte le lendemain, dans la soirée. Les personnages ont donc une journée complète pour tenter d'aider le comte et sa fille.

Un événement va leur donner de quoi avancer (s'ils ne savent rien de Marcellin Desport, cela vous servira à relancer l'enquête). Le comte, suite à son intoxication par les fumées, va avoir un léger malaise. Il va faire mander son docteur, le docteur Alain, mais en vain. Son domestique va revenir bredouille. Sur place il y a la police, et des hirondelles empêchent les curieux d'approcher du cabinet. On peut y apprendre que le docteur est mort et que sa servante l'a retrouvé calciné sur sa chaise. Chose étrange, la pauvre affirme que le cadavre était entouré de ronces l'immobilisant sur sa chaise et que partout sur les tapis il y avait des pétales de roses. Le policier en charge de l'affaire est le commissaire Lavoisier. Il refuse de parler des détails de l'enquête, mais si on explique que le client principal du docteur n'était autre que le comte (et qu'on est mandaté par lui), il accepte de dire ce qu'il sait. Il semble que le docteur était sur le point de faire des mélanges de médicaments. Rien de surprenant si ce n'est que le médecin de la police a trouvé les mixtures assez louches et qu'après quelques analyses rapides, il a déclaré qu'il s'agissait d'une aberration, en d'autres termes d'un poison. Un poison lent et affaiblissant. Et Lavoisier est loquace sur le sujet puisque c'est le nom de la fille du comte qui était indiqué sur les fioles. Vérifications faites, Sabine prenait bien cette médicamentation sulfureuse (ce qui était à l'origine de la maladie). Faire partir les bouteilles de poison de la maison redonne un peu de vigueur aux roses. Le policier accepte d'aider les personnages à la condition qu'ils partagent toutes leurs informations (les cas de combustion spontanée sont rares à cette époque). Si ces derniers questionnent un peu les voisins, ceux-ci confirmeront que le docteur était un joueur invétéré et que, souvent, il s'absentait à la campagne avec certaines jeunes filles de bonne famille et leur mère pour qu'elles se débarrassent d'un "problème encombrant". Les gamins du quartier ajouteront que des "messieurs très moches à casquette" traînaient chez "le doc" ces derniers temps.

Le fumier

Toutes les routes mènent à Rome et toutes les pistes mènent au gang des Singes Bleus, les hommes du capitaine Marcellin. Le gang vit donc dans les zones industrieuses de la capitale, là où la végétation a disparu depuis longtemps (pense-t-on). Il y a même les premières usines abandonnées de l'histoire (dont une leur fait office de repère). Si on en parle à Lavoisier, il explique que ce gang est très organisé et qu'il a plusieurs planques. Une intervention massive de la police serait vaine. Par contre, personne n'a jamais osé penser infiltrer leur domaine. Un petit groupe décidé pourrait se lancer dans l'aventure (et il en serait). Tout le problème reste de localiser Sabine et de la ramener à son père avant qu'il ne présente sa démission.

Commence alors une partie du scénario entièrement à la charge des joueurs. Les PJ vont devoir s'approcher, s'infiltrer et sauver un otage d'une des bandes de brigands les mieux organisées de la capitale. Ils sont partout (dans la rue, les bordels, les squares, etc.), surveillent les quartiers qu'ils protègent et repèrent assez facilement les étrangers. On peut, bien entendu, s'allier avec une bande rivale et contre quelques pièces faire une diversion. On peut aussi, en étant un peu observateur, remarquer qu'il y a une odeur de rose dans l'air. Parfois elle disparaît (et généralement, il arrive un petit malheur), parfois elle revient, toujours un peu plus forte. Le plus étonnant, c'est que si un personnage demande à un passant s'il sent l'odeur (ou à Lavoisier), il répondra par la négative. Ce parfum mène directement à l'usine des bords de Seine où se cache la bande des Singes Bleus. Ils sont tellement sûrs d'eux qu'ils ne surveillent qu'à peine les accès. Il suffit de se munir d'une large casquette et d'un foulard pour passer les sentinelles.



Déflorons le secret...

De 1853 à 1894 vivait au 1 bis rue des Glaïeuls un vieil homme discret. Il passait son temps entre la lecture et l'entretien de son petit jardin. Il s'appelait Ernest Lebrun et avait servi dans l'armée comme chirurgien. Toujours en voyage, il écrivait de longues lettres à sa femme, Rose, qui l'attendait dans leur petit pavillon. Dieu ne leur donna pas d'enfant, mais ils vécurent ainsi entre les trésors ramenés des colonies et les fleurs. En 1887, il apprit que sa femme était l'une des nombreuses victimes de l'incendie qui ravagea l'Opéra-comique le 25 mai. Elle était morte à l'hôpital, appelant vainement son mari. Le docteur Lebrun ne supporta pas le choc et démissionna. Il fit sculpter un buste de marbre à l'image de Rose et le plaça au centre de sa roseraie, au fond de son petit jardin. Peu à peu, il remplaça toutes les fleurs par des roses. Vivant ainsi dans le souvenir de sa femme, il attendit la mort et quand les premiers signes de la tuberculose apparurent, il se rendit chez son notaire, maître Sidieux. Il exigea que quels que soient les futurs propriétaires du pavillon, une clause leur interdise l'accès de la roseraie. Il fit bâtir mur solide au fond du jardin, s'occupa une dernière fois de ses roses et scella le mur à jamais. Il ne passa pas l'hiver 94 et la maison fut vendue, mais sans le jardin. Cette parcelle resta sans propriétaire quelques années avant que des promoteurs s'y intéressent. Un pot-de-vin plus tard et la clause (qui ne concernait que les propriétaires de la maison) fut rompue. Le jardin fut rattaché à un petit hôtel particulier, celui du comte Ambroise du Lieutel. Ce dernier s'installa avec sa jeune fille, Sabine, fragile des bronches et rêveuse. Elle découvrit la roseraie en ruine et décida de s'en occuper. Du Lieutel n'a pas que des amis. Il dirige une commission d'enquête (dite du Magnolia) qui gène l'armée puisqu'elle compromet de hauts généraux dans une sordide histoire d'esclavagisme colonial. Les incriminés savent qu'ils ne peuvent attaquer directement, ils vont donc tendre un piège au comte. L'idée est de l'occuper un maximum, le harcelant sur plusieurs fronts

Menaçant le médecin de famille (avorteur clandestin pour la bourgeoisie et joueur endetté jusqu'au cou), ils font empoisonner Sabine à petite dose pour qu'elle tombe malade et qu'elle accapare l'attention de son père. Ensuite, ils contactent Lucien Gambier, le fidèle adjoint, et lui promettent la place du comte en échange d'un petit article dans la presse et d'une orientation nouvelle de l'enquête (vers des fausses pistes).
L'incendie provoqué durant le gala est censé occuper le comte durant la soirée pour kidnapper plus facilement sa fille et donner le coup de grâce. Il montre aussi la détermination des malfrats. Une fois que le comte aura reconnu publiquement ses soi-disants fautes, les kidnappeurs laisseront Sabine au fond d'un puits, dans une zone industrielle abandonnée. Elle y mourra d'épuisement, faute de soins.
Mais en s'attaquant à la jeune malade, ils commettent une monumentale erreur. Celle de croiser la route des personnages (espérons) et de deux fantômes vengeurs. Ces derniers ont tenté d'attirer l'attention du comte par les lettres anonymes et vont avoir des méthodes plus vindicatives pour faire justice.

À l'intérieur, c'est un véritable tripot enfumé. Entre les filles de joie, les tables de jeux, les bagarres de poivrots et les souvenirs de guerre (" ...car moi, j'y étais monsieur !"), il y a largement de quoi passer inaperçu. Deux lieux peuvent intéresser des visiteurs. Le premier est le bureau du capitaine Marcellin. On y trouve des photos où on le voie ami comme cochon avec des gradés (ceux-là mêmes qui sont incriminés par l'enquête du comte du Lieutel). On trouve aussi toute une correspondance avec Lucien Gambier (et surtout les renseignements capables de faire pression sur le docteur Alain). Bref, comme le capitaine garde tout, il y a de quoi faire tomber des têtes. Par contre, une fois ces trouvailles acquises, il y a des chances qu'un des Singes donne l'alerte. On n'entre pas dans le bureau du boss comme ça.
Le second lieu est tout simplement le petit cagibi où est retenue Sabine. Là encore, il y a un garde qu'il faut neutraliser en silence, au risque de terminer avec un couteau dans le dos. L'otage peut marcher mais à peine courir et sitôt qu'elle sera hors de sa prison, l'alerte va être donnée. Globalement, les personnages vont se retrouver coincés au cœur du repère de leurs ennemis, avec l'heure qui tourne (d'ailleurs idéalement, il ne leur reste que peu de temps avant que le comte ne se rende chez le Président pour donner sa démission). Il leur faudrait un miracle...

Conclusion

Le miracle va venir du passé. Deux forces vont les aider dans leur fuite. D'une part, des ronces (en fait des rosiers grimpants) qui vont emporter dans le sol les Singes Bleus pour qu'ils meurent enterrés vivants. D'autre part, le feu, qui va provoquer la panique et terminer d'éradiquer les survivants. Il faut que la scène soit homérique et que jamais, jusqu'à la dernière minute, vos joueurs ne puissent croire qu'ils ont gagné. Car une fois hors de l'usine, il faut rejoindre le comte avant qu'il ne saborde sa carrière. Une fois la chose réglée, Sabine va signaler qu'elle a été blessée pendant son enlèvement et qu'elle ne se sent pas bien. En effet, elle est sur le point de mourir. Si vos joueurs ne réagissent pas, c'est ce qui se passe et Sabine s'éteint sans bruit (raté pour le scénario bucolique !). S'ils pensent à l'amener à la roseraie, elle va y dormir un long moment, sous le regard de Rose, sa protectrice, et recevra les soins du bon docteur. Au bout de quelques heures, elle ira mieux et la blessure aura disparu, emportée par un joyeux rayon de soleil. Tout est bien qui finit bien. L'été approche, il reste tant de choses à faire et à vivre ! Amusez-vous bien !

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Virginie Augustin

Le silence du Roc

Ce petit scénario (très condensé) pour Prophecy est un interlude destiné à s'intercaler entre deux épisodes de votre campagne. Il n'a pas vocation à dévoiler ou à manipuler de grands secrets de Kor, mais simplement à divertir un groupe de personnages en quête d'un peu d'action. La bonne maîtrise du supplément Les Enfants de Heyra peut être un plus. La localisation de cette histoire n'a aucune importance.



Synopsis

Il était une fois un panier de crabes. Il était deux fois des personnages. Et comme jamais deux sans trois, il était trois fois des personnages plongés dans un panier de crabes...

Introduction

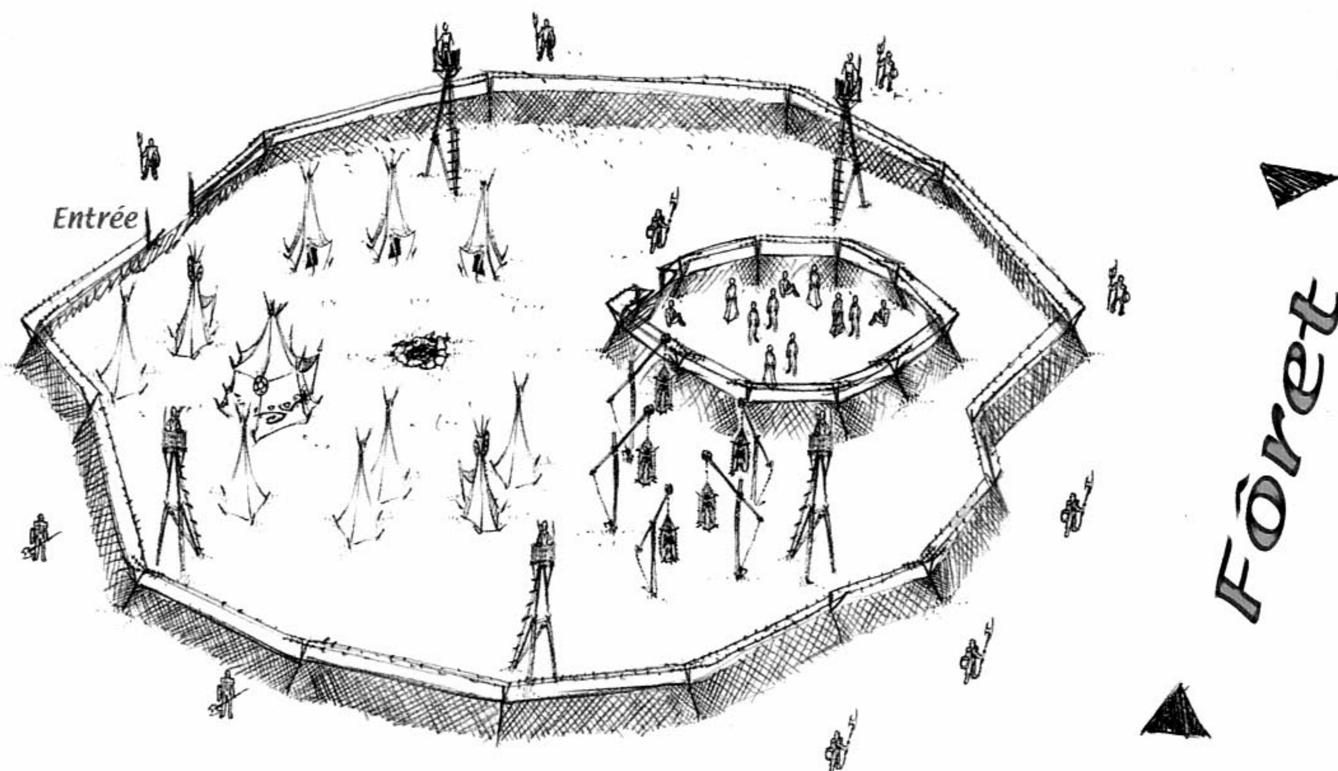
L'automne n'en finit pas de s'achever. Déjà les premières neiges descendent des monts et les pluies deviennent de plus en plus glaciales. Les personnages sont sur la route en quête d'un abri, d'une vieille grange ou d'une simple grotte pour échapper à la tourmente. Malgré la saison, la forêt rougeoyante qu'ils longent semble plutôt accueillante. Ils décident donc de s'y réfugier et de s'y enfoncer. Le camp se monte doucement (sans doute avec des tours de garde, vos joueurs sont comme les nôtres, ils sont paranos) mais les conversations s'arrêtent immédiatement. Une brindille a craqué non loin de là, il y a quelqu'un…

Le sacrilège

Le nouvel arrivant tente vainement de se cacher mais il a un sérieux handicap : il est aveuglé par le sang qui coule dans ses yeux depuis une large plaie qui lui barre le sommet du crâne. C'est une jeune adulte de quatorze ans (la notion d'adolescent n'existe pas dans la plupart des régions de Kor) et elle est armée d'un simple bâton. Quelques tatouages indiquent qu'elle a un début de formation de magicienne (un pratiquant pourra d'ailleurs déterminer qu'il s'agit de la sphère d'Heyra). Elle n'est pas dangereuse, mais il faudra la désarmer pour qu'elle ne frappe personne. Elle ne peut pas lancer de sort dans son état car elle est très faible, par contre, si elle est calmée, elle peut raconter que des hommes en armes ont attaqué le Refuge d'urgence où elle apprenait (et enseignait) l'art de guérir magiquement. Le dirigeant de l'école s'est présenté en paix devant les attaquants et a été tué d'une flèche dans le cœur. Ensuite, tout n'a été que panique et hurlements. La fuyarde, Ween, a été blessée et a erré, guidée par "les chants de la forêt" Elle répètera plusieurs fois cette formule et fera souvent référence aux musiques sylvestres. Si on lui demande des précisions, elle sera étonnée de la question et expliquera que le bois est connu pour être le domaine de l'âme d'Hilas de Kardan (et il lui donne son nom, d'ailleurs), un bard d'un autre temps, assassiné par les sbires du Fatalisme (ce qui n'est pas totalement exact, mais il faut bien des boucs émissaires). On entend encore ses chants dans le vent qui passe entre les branches si on y fait bien attention. Mais pour le moment, la question n'est pas là. Ween désire retourner au refuge pour savoir ce qui s'y est passé et s'il y a des survivants. Il y avait là-bas une vingtaine de personnes dont une dizaine d'enfants fraîchement arrivés pour commencer leur éducation. Et le dirigeant de toutes les écoles du bois, Dinault, avait confié ces enfants à Ween. Elle se doit donc de les retrouver.

Pour arriver au refuge, il faut une petite heure de marche (la vue de la blessée revient peu à peu). Sur place, il n'y a plus personne si ce n'est des cadavres mis en tas dans un coin. Il y a quatre morts, mais aucun des enfants. Dans le refuge, tout a été saccagé et partiellement brûlé. Les vandales semblent s'être acharnés inutilement, comme par colère. Ween ne comprend pas pourquoi et récupère sa lyre miraculeusement épargnée.

En suivant la piste de la troupe, on arrive à l'orée du bois, en vue d'un immense camp. Attention, il y a des sentinelles qui surveillent tout ce qui vient de la forêt. Des mâts ont été dressés et des cages ont été fixées à leur sommet. À l'intérieur : les enfants. Des avis de recherche fleurissent tout autour du camp, offrant une somme importante (suivant les richesses de votre groupe, tentez-les un peu) pour la capture, mort ou vif, de Dinault-le-fougueux, directeur des écoles de magie de la forêt de Kardan et de tous ses complices. Les crimes reprochés sont assassinat, enlèvement et tentative de rébellion contre l'ordre local. La récompense est promise par le seigneur Rolon (dit "le petit", hors de sa présence). Déjà, sur place, des gibets ont été préparés pour punir les rebelles, et quelques corps se balancent déjà au-dessus des enclos où attendent les prisonniers. Ween estime qu'il y a là au moins les populations de trois écoles. Il en reste





Dans le secret sous-bois

Hilas de Kardan était un bard, enfant de Szyl et défenseur de la liberté. Sa voix était aussi dangereuse que la flèche lorsqu'il s'agissait de dénoncer la stupidité, la perfidie ou le despotisme. Une façon idéale de terminer sa vie rapidement. Bien vite, il fut un héros pour le peuple mais un fauteur de troubles pour les puissants. Pourchassé par quelques nobles en colère, il trouva refuge dans une forêt mais s'y égara. Complètement perdu, il trouva une clairière dans laquelle une créature humanoïde à la peau dorée chantait doucement en regardant les étoiles. Cette chose était l'un des secrets d'Heyra, une de ses créations interdites, mais qu'elle se refusait à détruire au nom des lois draconiques. Hilas, charmé, accompagna à la lyre l'enfant d'Heyra, sans même se rendre compte que le grand dragon était dans la clairière, son large corps confondu dans les arbres. Au lieu de tuer l'homme qui pourrait trahir son secret, elle les laissa communier mais les nobles arrivèrent et blessèrent mortellement les deux artistes. Herya, folle de rage, massacra les assassins et emporta dans ses Eeries sa fille et celui qu'elle considérait à présent comme son fils adoptif. Malheureusement, il était trop tard et ils sombrèrent dans le coma, non sans avoir laissé leur marque dans cette clairière. Depuis, cette forêt est connue pour être l'abri le plus sûr pour les malheureux, mais aussi un lieu dont le bois est particulièrement adapté à la fabrication des instruments de musique.
C'est attiré par cette réputation de lieu magique (et quelque peu influencés par Heyra), que des magiciens de la terre prirent possession de la région, pour y bâtir des écoles de magie (des refuges d'urgence, des voix de la paix et des manufactures). Un seul homme dirige les trois écoles et porte le titre de Maître Sylvestre. Il se nomme Dinault-le-fougueux. Et comme l'esprit de fronde d'Hilas domine encore le coin, le magicien s'en est à son tour pris aux puissants des royaumes voisins, dénonçant les abus. Encore une fois, les nobles voulurent faire taire l'importun mais cette fois, la situation fut un peu plus compliquée. Le fils cadet d'un des seigneurs, Rolon-le-petit, fit assassiner son frère aîné et fit porter le chapeau à Dinault (devenant héritier). Il fit part de l'idée à un autre cadet d'un fief voisin, Lotrain, qui en fit de même mais qui rata son coup et ne fit que blesser son frère, avant de prendre la fuite. Sa victime est toujours inconsciente à ce jour, ce qui le sauve. Rolon rattrapa l'affaire en déclarant que Lotrain a sans doute été enlevé par Dinault et qu'il fallait raser ce repaire de rebelles avant que tous les nobles de la région ne subissent le même sort. En même temps, il fait activement chercher Lotrain par ses assassins pour lui faire la peau (il n'est pas assez doué et peut le dénoncer). Il va aussi chercher à finir le travail de son infortuné complice. Ce dernier a trouvé refuge dans la forêt.
Les personnages arrivent à ce moment-là dans la pagaille.

donc deux non envahies ou évacuées. La première est au nord, à une bonne journée de marche et l'autre vers l'ouest en s'enfonçant dans la forêt (et il faut compter six bonnes heures de marche, pour un petit groupe qui connaît le chemin). La jeune magicienne demande l'aide des personnages pour retrouver Dinault avant que ces assassins ne le fassent et ne le tuent. Elle est certaine que son supérieur ne pourrait faire de mal à une mouche. Nos héros sont libres d'accepter (peut-être pour mieux trahir le magicien par la suite).

Le fugitif

Ween va montrer la route au groupe, expliquant les grandes directions à prendre pour joindre les deux écoles. Elle les accompagne, cela va de soi. Malheureusement, les hommes du seigneur Rolon sont déjà dans les bois et tendent des embuscades pour éliminer les éventuels fuyards. C'est la flèche de l'un d'eux qui va transpercer la magicienne, la blessant gravement. Un combat fougueux risque de s'ensuivre (un attaquant par personnage et deux par serviteurs de Kroryn ou de Brorne, ça leur fera les pieds). Si un assaillant est capturé, il explique le point de vue de son seigneur (l'assassinat de son frère par Dinault et l'enlèvement de Lotrain) et maudit tous les complices du meurtrier de celui qui aurait pu être un grand dirigeant pour sa région (non, il n'aime pas Rolon-le-petit, mais il lui doit obéissance). Les soldats locaux sont très remontés contre les magiciens de Kardan, ce qui explique la rudesse des méthodes. Il est inutile de tenter de convaincre un prisonnier du contraire. Ween n'est plus en état de marcher, il faut la porter et espérer trouver de l'aide à l'école qu'ils ont choisi de rallier. Elle s'accroche à sa lyre comme à la vie.
Quoi que choisissent nos héros, ils vont à présent devoir apprendre à éviter les patrouilles, et surtout les deux groupes d'assassins dépêchés par Rolon pour retrouver et faire taire Lotrain. Parce que justement, ils vont tomber sur le jeune noble. Ce dernier a croisé le chemin d'un autre fuyard qui lui a expliqué la situation. Lotrain l'a froidement tué pour prendre ses habits, et c'est accoutré de la sorte qu'il va se faire passer pour un voyageur (comme les personnages) pris dans la tourmente. Il désire lui aussi se rendre dans une école pour y recevoir des soins (il simule une foulure qui aura tendance à changer de pied d'un moment sur l'autre). Son idée est de retrouver Dinault, d'apporter sa tête dans un sac à Rolon pour l'échanger contre un sauf-conduit hors de la région. Il tentera de jouer le rôle de victime le plus longtemps possible (jusqu'à ce que la situation soit favorable pour lui ou qu'il soit découvert).

Le siège

Attention, vous allez utiliser une ruse pour que les PJ aillent visiter les deux écoles. La première sera obligatoirement celle qui va suivre et la seconde, celle décrite au prochain chapitre. Il vous suffira de changer de place les écoles. L'une étant au nord, l'autre étant au cœur de la forêt.

En fait, la première école (Sood'narch de son petit nom) est une manufacture perchée au sommet des arbres. Les troupes des seigneurs locaux sont à ses pieds et abattent les arbres un à un. Avec les branches et les planches, ils se préparent à faire flamber les autres perchoirs. Il y a une cinquantaine de soldats furieux pour une vingtaine de mages. Certains ont déjà été capturés et attendent leur heure, attachés aux futurs bûchers. Le seul moyen d'atteindre les plates-formes est d'escalader les autres arbres et de se lancer dans le vide avec des cordes. Si un des personnages est accompagné d'un dragon, la question ne se pose même pas. Par contre, jouer les acrobates sans l'autorisation des mages (et des archers à la solde de Rolon) est une aventure plutôt dangereuse. Une fois sur place, il faut convaincre les assiégés qu'on est là pour la bonne cause (citer le nom de Ween suffit). Le directeur de cette école étant mort, celui qui la dirige déqormais est un mage nommé Parss. C'est un serviteur d'Heyra assez pragmatique pour ne pas commettre la même faute que les autres dirigeants (se présenter sans arme devant les assaillants). Son problème principal est de sauver Ween, mais aussi de venir au secours de ses élèves qui vont bientôt griller sur un bûcher. Parss sait où se trouve Dinault le fougueux. Il donnera l'information si les personnages trouvent le moyen de créer une diversion pour que les malheureux sur les bûchers soient sauvés rapide-

Lotrain

Description : un jeune homme maniéré avec une éducation certaine, mais lâche et sans scrupule. Il est fin, plutôt grand et blond. Il cache sous des braies une longue dague dont il sait parfaitement se servir (compétence 8). Lotrain ne brille pas par son courage ou son intelligence. Il peut être un élément comique du scénario, jusqu'à ce qu'il dévoile ses cartes. Durant l'histoire, il se fait passer pour un certain Alibert.
Motivation : retrouver Dinault et le tuer avant de s'occuper de son frère ou de fuir avec l'argent promis par Rolon.
Phrase typique : "J'arrive, un instant, j'arrive !"

ment. Cela ne sera pas aisé puisqu'ils sont au centre du camp adverse, mais vos joueurs sont des petits malins, ils vont bien trouver une solution (et puis d'abord, ils n'ont pas le choix, non ?). En fait, le plus simple est de jouer sur les peurs des soldats. Ils sont dans une forêt censée protéger ceux qui y habitent et ils craignent que d'un moment à l'autre une énorme créature vienne le leur rappeler. On peut simuler la chose en utilisant la magie, mais on peut aussi provoquer la chose en attirant une grosse bête dans les parages (et le bois n'en manque pas). Idéalement, c'est le moment de faire intervenir les assassins à la recherche de Lotrain mais qu'ils blessent un personnage pour détourner les soupons.
Peut importe si le siège continue, ce que veut Parss, c'est sauver ses élèves. Une fois qu'ils seront en sécurité (ou au moins une bonne partie d'entre eux), il accepte de dire que Dinault est actuellement dans l'autre école, la dernière à ne pas avoir été attaquée (il ignore même si les magiciens sur place sont au courant du conflit). Parss ne peut y accompagner les personnages, par contre, il va guérir assez rapidement Ween qui va de nouveau pouvoir marcher (mais pas courir). Elle connaît le chemin.

L'art de la guerre

Les dangers du second périple vont être d'une autre nature. En effet, mis à part les magiciens de la terre, qui ne risquent rien, la région est infestée de créatures sauvages (que vous devrez choisir en fonction de la puissance du groupe), prêtes à croquer ceux qui ne servent pas Heyra ou qui ne semblent pas chercher un refuge. Ces animaux ont tous des particularités (un loup à pelage bleuté, un hibou à long cou, etc.). Ils sont les lointains descendants des enfants du Dragon et gardent quelques originalités de leurs ancêtres. Aucune de ces créatures étranges n'attaquera Ween ou une personne qui la soignera (même mal, c'est l'intention qui compte).
À l'école, les personnages seront accueillis par des femmes et des enfants. La dirigeante, Dame Léonine, écoute le discours des héros en soignant les éventuels blessés. À la fin du récit, un voyageur ami de Léonine arrive, essoufflé. Il apporte la confirmation du récit des personnages mais en plus, il annonce qu'une troupe armée d'une vingtaine d'hommes vient à sa suite. D'ici six heures, l'école va être assaillie. La magicienne explique alors la situation. Ici, il n'y a que des femmes enceintes, des nourrissons, quelques marmots et des magiciennes spécialisées dans l'art de l'accouchement. Il n'y a ni arme, ni guerrier, et aucune autre défense que celle de la forêt (la chose est d'autant plus vraie, si vos joueurs ont choisi d'aller d'abord au nord et ensuite dans le cœur de la forêt). En d'autres termes, les seuls capables de défendre l'école sont les personnages. La magicienne sait où se trouve Dinault. Il est à deux heures de marche d'ici, dans la Clairière de la Pierre Muette, là où le bard Hilas de Kardan et sa muse ont été mortellement blessés. C'est son refuge habituel et Léonine n'est même pas certaine qu'il soit au courant de la situation.



Elle demande donc l'aide des personnages pour qu'ils ralentissent la troupe, qu'elle puisse organiser l'évacuation de ses élèves, des enfants et des femmes enceintes. À vos PJ d'improviser des pièges, de tendre des embuscades, etc. En fait, si les soldats perdent la moitié de leurs effectifs, ils font demi-tour. Il n'est pas nécessaire de les tuer, les séparer suffit à les faire renoncer (pour revenir une journée plus tard avec plus d'hommes). Ensuite seulement, Léonine indique comment se rendre (avec Ween) dans la Clairière de la Pierre Muette. Lotrain sera du voyage, désireux d'aider au mieux "ces pauvres dames". Assurez-vous qu'il paraisse sympathique jusqu'au dernier moment (voire même un peu comique pour endormir les joueurs). En fait, il va suivre le groupe de loin, laissant dame Léonine sous un prétexte fallacieux.

La clairière de la pierre muette

La course contre la montre peut continuer. Pour motiver vos joueurs, rappelez-leur qu'il y a des prisonniers sur le point d'être pendus et que des gamins sont toujours dans des cages pour pousser le magicien à se rendre. Si on ne fait pas vite, il y a des chances pour que cela se termine en massacre général.
La clairière en question porte bien son nom. Les personnages ayant bourlingué un peu dans la forêt auront pris l'habitude d'en entendre les bruits (le fameux chant). Dans ce lieu magique, le silence est tombé, il y a bien longtemps, lorsque le bard et sa chanteuse ont été touchés par les flèches de leurs agresseurs. Nos héros vont réellement entendre ce lourd silence. Au centre de la clairière, il y a un petit lac et une chaumière, construite à côté d'un rocher moussu.
Dinault pêche dans le lac et salue les nouveaux arrivants. Comme le craignaient tous les magiciens sous ses ordres, il n'est pas au courant des événements qui touchent son domaine, et pour cause. Si par des moyens magiques il est possible de communiquer avec ses amis, quand il est en retraite dans sa clairière, il est rendu sourd (magiquement) par la zone de silence et ne peut ressentir les émotions qui baignent sa forêt.
Bien entendu il clame son innocence, mais ne sera pas stupide au point d'aller le faire devant des soldats enragés. Sa priorité sera avant tout de "fermer la forêt" magiquement pour que tous ceux qui sont hostiles à ses gens en soient chassés rapidement. Pour cela, il a besoin de puiser au cœur même de la force sylvestre. Il va réveiller Hilas de Kardan. Pour ce faire, il va ouvrir un passage sur les Eeries d'Heyra et se rendre là où dorment le bard et sa muse. Il invite les personnages à le suivre (ce qui sera une expérience unique pour la plupart) car le voyage peut être dangereux et qu'il ne sera pas spécialement en forme après avoir ouvert une porte vers le domaine d'Heyra. Le lancement du sort va nécessiter de la musique (Ween s'en chargera) ainsi que des composants plutôt classiques (qui peuvent être récupérés à l'école, si vous désirez allonger la sauce).



À vous de préparer la scène (avec une bonne musique genre Allan Stivell) pour la rendre à la fois mystérieuse et impressionnante. Heyra aime bien ses serviteurs mais pas au point d'ouvrir ses domaines encore intacts sans contrecoup. Et justement, Ween va le prendre de plein fouet. La terre va trembler et la roche sur laquelle elle joue va se fendre et s'ouvrir, l'emportant et se refermant à jamais sur elle. À l'avenir, on entendra la musique de Ween dans la clairière. N'hésitez pas à rendre la scène choquante et cruelle (vous pourrez toujours la faire revenir et surprendre ainsi vos joueurs dans quelques scénarios). En échange de ce "sacrifice" (pas du tout escompté par le mage), une brume va se lever et entourer les personnages. S'ils ont joué le scénario *Qui sème le vent* dans le supplément dédié à Szyl, ils pourront reconnaître les signes caractéristiques des mondes draconiques.

La musique de la terre

La différence, c'est que cette fois, la brume se dissipe pour donner sur un paysage nocturne uniquement éclairé par les satellites naturels de Kor, mais disposés différemment. Les constellations elles-mêmes sont différentes. Le vent apporte d'étranges sonorités, comme de longues plaintes (sortez votre vieux CD de chants de baleines). Ce sont les gémissements des enfants du Dragon qui pleurent leur domaine détruit lors des grandes guerres.

Mais la quête ne fait que commencer et Dinault indique ce qu'il pense être le lit du bard. Vous pouvez interposer quelques Fenn'dan de votre cru, pour ralentir la course du groupe ou plus simplement un jeune dragon espiègle qui demandera à ce que les visiteurs justifient leur présence. Il faudra déployer des trésors d'éloquence pour le convaincre de ne pas exterminer tout le monde ("Même pas un ? Vous êtes certain ?")

Le lit du bard et de sa compagne chanteuse est de pierre, tout comme les gisants qui les symbolisent. Les corps sont sous une pierre tombale de plusieurs tonnes (et scellée). Dinault explique alors que d'après les légendes, Hilas peut se réveiller si on lui donne une part de vie. En d'autres termes, il faut toucher la tombe et perdre immédiatement la moitié de ses points de vie sinon il ne se manifeste pas. Notez qu'il apparaît uniquement à ceux qui font le sacrifice. Les autres sont renvoyés dans la clairière sans prévenir. L'homme apparaît avec la créature d'Heyra qui fredonne et demande pourquoi on les réveille. Les personnages présents peuvent lui faire un bref topo, mais, à ce moment, Lotrain va entrer en scène et planter sa longue dague dans le cœur de Dinault, le blessant mortellement. Ensuite, il va fondre sur la créature d'Heyra, mais sera paralysé par Hilas avant d'avoir fait un pas de plus. Vous pouvez faire durer la scène en vous arrangeant pour que noble prenne immédiatement la créature en otage et tente de couvrir sa fuite (sans vraiment savoir où fuir d'ailleurs). C'est là qu'il expliquera toute la ruse de Rolon (les méchants le font toujours).

Ween

Description : une jeune magicienne pas très débrouillarde mais déterminée. Elle doit paraître sympathique aux joueurs pour que sa disparition dans le rocher soit un véritable drame. Elle ne quitte jamais sa lyre et ne joue que des musiques mélancoliques (à illustrer avec du Loreena MacKennit ou du Mila Mar). Ce n'est pas une magicienne très douée, mais elle peut sauver quelques situations.
Motivation : faire le maximum (y compris donner sa vie) pour sauver les enfants que Dinault lui a confiés.
Phrase typique : "Nous y sommes presque. Courage !"

Dinault

Description : *sous ses airs insouciants, il dirige toutes les écoles d'Heyra de la forêt et pourrait, s'il le désirait, aspirer à de hautes fonctions au sein de la caste de la terre. Mais il s'en moque et n'aime pas la puissance pour la puissance. L'écho d'Hilas l'irrévérent résonne en lui, ce qui lui vaut ses ennuis actuels. Il peut donner sa vie en échange de celle de ceux qu'il est censé protéger. C'est un magicien très puissant mais qui pense que les meilleurs mages sont ceux qui n'ont pas recours à la magie.*
Motivation : *sauver ses gens et prouver son innocence.*
Phrase typique : *"Vous pensez ? Ce n'est pas impossible, vous devez avoir raison ."*

Une fois le problème réglé, Hilas déclarera simplement que son domaine est à présent le refuge des miséreux et des serviteurs d'Heyra.

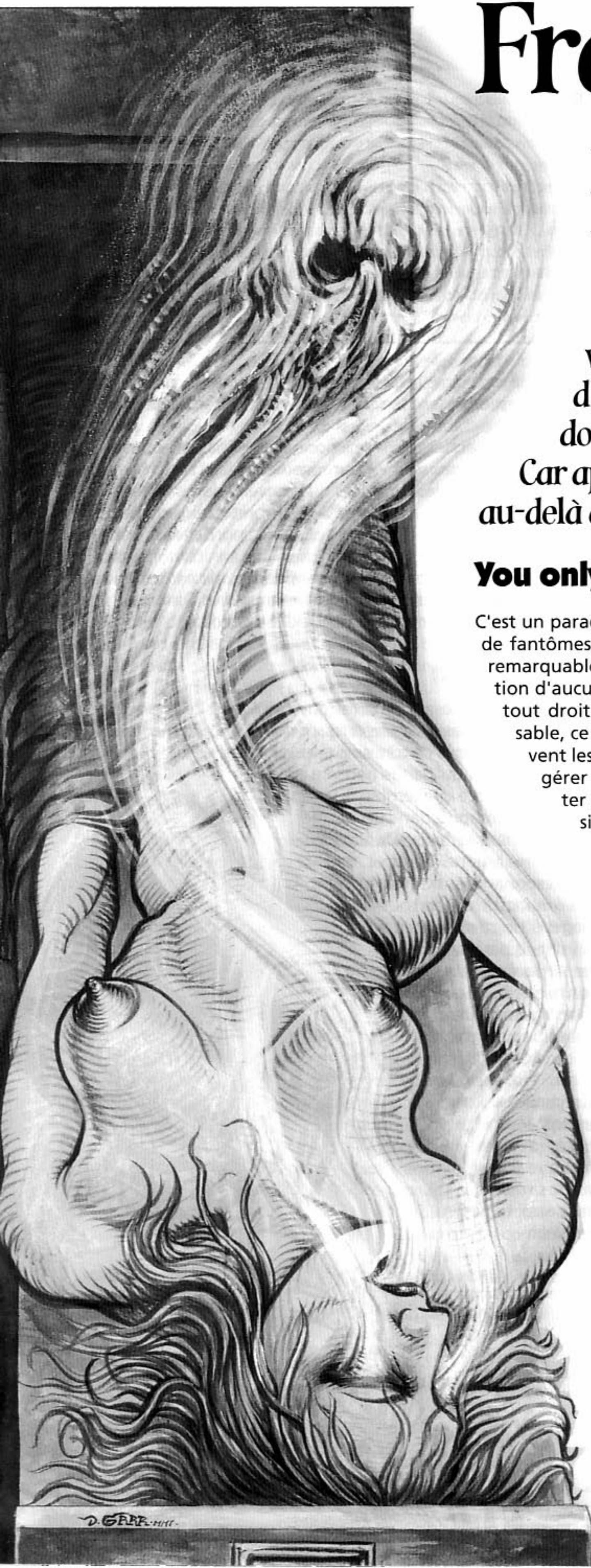
Ensuite, il demandera où les personnages, Dinault mourrant et Lotrain paralysé pour une heure, veulent aller. Les choix sont multiples, suivant les urgences. Ils peuvent demander à être emportés au château du père de Rolon et obliger Lotrain à témoigner. De même, ils peuvent aussi se rendre chez le père du mécréant (juste avant que le frère ne soit à son tour assassiné). Enfin, ils peuvent jouer la prudence et demander à être déposés non loin d'un puissant guérisseur pour sauver Dinault d'une mort certaine (et agir après mais perdre du temps).

Conclusion

Sitôt le vœu émis, le groupe se retrouve où il le désire. Avec Lotrain prisonnier (les assassins tenteront sans doute de l'éliminer une fois encore), il est simple de convaincre les seigneurs de la félonie de Rolon, qui partira non sans avoir juré que sa vengeance sera terrible. Si Dinault meurt, il demande dans un dernier souffle à être enterré dans la Clairière de la Pierre Muette. S'il survit, tous les personnages sont désormais des amis officiels de tous les mages d'Heyra et partout où ils iront, ils pourront compter sur leur aide. Les prisonniers encore vivants seront libérés et pourront rejoindre les écoles. Plus que jamais, la forêt résonnera de la musique d'Hilas, de sa muse mais aussi de la lyre de Ween.



Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Benjamin Fracasso
Plan : Bertrand Bés



From Beyond

Il y a de cela un trimestre, avec notre rubrique consacrée aux maisons hantées, nous avions pris un peu d'avance sur le thème du présent numéro. Ce mois-ci sera donc l'occasion de poursuivre notre visite du pays des fantômes, ou plutôt, d'élargir notre point de vue sur la manière dont ils interfèrent avec le monde des vivants. Car après tout, notre réalité à nous, c'est bien leur au-delà à eux, non ?

You only live twice

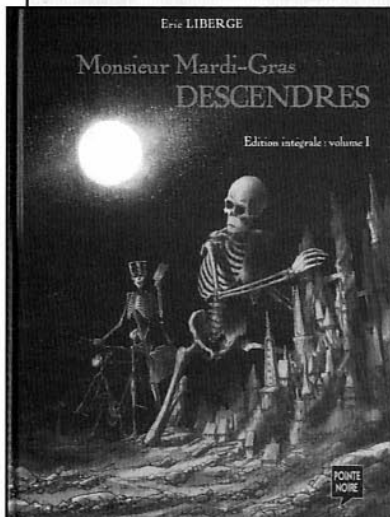
C'est un paradoxe intéressant de constater que, bien que ses pages débordent de fantômes, spectres, et autres revenants, *Chill*, qui en la matière dresse un remarquable catalogue du folklore mondial, ne s'embarrasse de la description d'aucun monde spirituel. Âmes des défunts, ou plus simplement entités tout droit sorties de l'Inconnu, leur nature profonde demeure inconnaissable, ce qui s'avère un excellent moyen d'entretenir la peur qu'en éprouvent les personnages. À partir de là, on peut distinguer deux manières de gérer une rencontre avec des fantômes, la première consistant à insister sur l'aspect étrange de la situation. La température et la luminosité diminuent, les bougies et les ampoules électriques se mettent à éclairer bleu, des arcs électriques parcourent les surfaces métalliques, le brouillard se lève, autant de signes précurseurs qui, répétés avant chaque apparition, feront à coup sûr monter la tension autour de la table. Dans le genre, *Twin Peaks* est un excellent modèle, les manifestations spirites s'y déroulant selon un rituel presque immuable, à base de lumière crue, de stases temporelles et de rideaux rouges. Très peu de moyens donc, mais une efficacité optimale. L'autre méthode, plus violente, est à réserver à un petit nombre de scènes choc, destinées avant tout à surprendre les joueurs par des apparitions brutales, sans aucun signe avant-coureur, et par leur traitement gore. Noyés boursouflés, écorchés vifs, grands brûlés, suicidés, les fantômes sont souvent décédés de mort violente, les conditions mêmes de leur trépas expliquant qu'ils ne trouvent pas le repos dans l'au-delà. C'est leur douleur qui les retient sur terre, c'est leur douleur que le meneur devra faire ressentir aux joueurs.

There's something strange in the neighbourhood...

Évidemment, s'ils ont un minimum d'expérience, ou s'ils s'intéressent un tant soit peu aux histoires de revenants, vos PJ ont toutes les chances de ne pas être surpris par un fantôme ordinaire. Il serait donc intéressant de tromper leurs

L'au-delà selon Eric Liberge

Il ne s'agit pas de fantômes, mais de squelettes, et pourtant c'est bien de l'au-delà dont il s'agit. Avec *Monsieur Mardi-Gras Descendres,* une époustouflante bande dessinée en noir et blanc, Eric Liberge propose une vision totalement originale du Purgatoire, un lieu de désolation où, débarrassés de leur chair, les morts échouent sans espoir de retour. De quoi donner de très bonnes idées aux meneurs qui voudraient valoriser leurs PJ et leurs PNJ défunts. Car s'il est toujours intéressant de réintroduire un personnage décédé sous la forme d'un fantôme, quel joueur résisterait au plaisir de pouvoir de nouveau l'incarner, fut-ce sous la forme d'un squelette ? Car l'univers de Liberge, auquel nous avions d'ailleurs consacré un court entretien dans Backstab n°23, paraît facilement adaptable au JDR. En particulier, il multiplie les secrets, conspirations, et conflits de pouvoirs, autant d'éléments qui seront très facilement exploités dans le cadre d'un *one-shot* ou d'une campagne. Et si vous ne connaissez pas encore *Monsieur Mardi-Gras Descendres,* la toute récente version intégrale (éditions Pointe Noire), qui regroupe les deux premiers tomes et est agrémentée d'un cahier de croquis inédits, vous permettra de patienter jusqu'à la parution du troisième volume, prévue pour septembre. 150 Francs.



attentes en leur présentant des apparitions qui, si elles paraissent correspondre au schéma habituel, s'en écartent en fait sensiblement. Considérons par exemple les habitants d'un monde parallèle, à certains moments partiellement visibles par les personnages. Dans leur réalité, ils vaquent à leurs occupations habituelles, acheter du pain, promener le chien, alors que, du point de vue des PJ, ce ne sont que des ombres inquiétantes qui traversent les murs comme les personnes, et disparaissent sans laisser de trace. Parfaitement terrifiant. À charge pour les joueurs de comprendre que la barrière qui sépare les deux univers est en train de se fissurer, et qu'il faut, peut-être avec l'aide des habitants de l'autre monde, trouver un moyen pour la consolider avant qu'elle ne s'effondre complètement, ce qui entraînerait à coup sûr des catastrophes en chaîne. C'est d'ailleurs un peu ce qui arrive à Lain, une collégienne japonaise, dans l'excellente série animée qui porte son nom (en diffusion hebdomadaire sur Canal + à partir du 7 juin, et à ne manquer sous aucun prétexte), à la seule différence que l'univers parallèle en question est virtuel. Il s'agit du *Wired*, une sorte de proto-Matrice, dont les manifestations dans le *Real World* sont absolument comparables à des phénomènes spirites. En parlant de Matrice justement, voilà bien un univers peuplé de fantômes, authentiques constructs ou esprits de Deckers, morts d'avoir rencontré de la Glace trop dense pour eux. Autant d'entités qui, grâce à des systèmes holographiques par exemple, peuvent se projeter dans la réalité et demander le secours de leurs anciens amis, les personnages, pour lutter contre les corpos responsables de ce qu'ils sont devenus. Et si maintenant on remplace l'informatique par le rêve, on peut parfaitement imaginer que des êtres oniriques puissent apparaître, brièvement sans doute, dans le monde de l'éveil. Même principe pour le temps, des personnes d'une époque donnée pouvant facilement glisser dans une autre, et, pour peu qu'elles arrivent du passé, les joueurs auront tôt fait de les identifier à des fantômes ordinaires, ce qui permettra au meneur de les lancer sur autant de fausses pistes. Autre intérêt, et non des moindres, de ces transitions d'un univers à l'autre : elles sont parfaitement réversibles. Comme nous le soulignions dans le chapeau de la rubrique, l'au-delà est un concept à double sens, aussi rien n'empêche le meneur de faire de ses joueurs les fantômes d'un autre monde. On peut même imaginer deux groupes, chacun dans un univers différent, les personnages de l'un apparaissant à l'autre sous forme de spectres, et vice-versa. Dans les premiers temps, la communication risque d'être plutôt délicate...

Casper téléphone maiiison

(NDLA : bon, là d'accord, j'abuse vraiment...)

Communiquer avec les morts quand on est vivant, et communiquer avec les vivants quand on est mort. Les vieilles recettes sont bien connues et, de la grandiose séance de spiritisme avec médium et ectoplasmes, à la plus modeste planchette Ouija, en passant par la consultation d'un voyant ou d'un chaman, les effets d'ambiance sont généralement garantis. Mais, là encore, pourquoi ne pas adopter une perspective un petit peu différente, par exemple en tirant parti des moyens de communication modernes ? Pour ce qui est de l'époque victorienne on utilisera le télégraphe, puis, à mesure des progrès technologiques, le téléphone (recevoir un coup de fil d'un mort provoque toujours des réactions plus qu'intéressantes) et la radio. La télévision est, depuis *Poltergeist* de Tobe Hooper, un classique de la communication spirite, mais ce peut être également un portail pour les esprits comme le prouvent *Shocker* de Wes Craven, et le tout récent *Ring* d'Hidéo Nakata. Toujours plus près de nous, le fax, l'e-mail (*Lain* encore), l'imprimante, la photocopieuse, ou même les textos des téléphones portables, sont bien entendu autant de supports sur lesquels peuvent s'exprimer les morts. Et si la démesure ne vous fait pas peur, pourquoi ne pas carrément envisager que le programme SETI reçoive des messages d'au-delà de la mort, plutôt que d'au-delà des étoiles ? On terminera par l'une des idées les plus originales en la matière, née de la plume de Clive Barker, qui, en introduction à *Livre de Sang*, le premier tome de sa célèbre série, met en scène un jeune homme sur la peau duquel les morts écrivent leurs histoires, en lettres de sang justement. Je vous laisse découvrir par vous-mêmes ce qu'il advint de lui - et de sa peau - dans la deuxième partie de cette magnifique nouvelle, qui sert d'épilogue à *La mort, sa vie, son œuvre*, le dernier tome des *Livres de Sang*.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustration : Grrr











Traduction : Léonidas Vesperini

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO

N°3 : DISPO

N°5 : DISPO

N°6 : DISPO

N°7 : DISPO

N°8 : DISPO

N°9 : DISPO

N°10 : DISPO


N°11 : DISPO

N°12 : DISPO

N°13 : DISPO

N°14 : DISPO

N°15 : DISPO

N°16 : DISPO

N°17 : DISPO

N°18 : DISPO


N°19 : DISPO

N°20 : DISPO

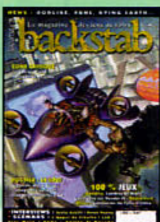
N°21 : DISPO

N°22 : DISPO

N°23 : DISPO

N°24 : DISPO


N°25 : DISPO

N°26 : DISPO

N°27 : DISPO

N°28: DISPO

N°29: DISPO

N°30: DISPO



Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), le n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger)

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : backstab, 29/31 rue Chaptal 75009 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

		☐ numéro 07	35 FF	☐ numéro 13	35 FF	☐ numéro 19	35 FF	☐ numéro 25	25 FF
		☐ numéro 08	35 FF	☐ numéro 14	35 FF	☐ numéro 20	35 FF	☐ numéro 26	25 FF
☐ numéro 01	35 FF	☐ numéro 09	35 FF	☐ numéro 15	35 FF	☐ numéro 21	35 FF	☐ numéro 27	25 FF
☐ numéro 03	35 FF	☐ numéro 10	35 FF	☐ numéro 16	35 FF	☐ numéro 22	35 FF	☐ numéro 28	29 FF
☐ numéro 05	35 FF	☐ numéro 11	35 FF	☐ numéro 17	35 FF	☐ numéro 23	35 FF	☐ numéro 29	29 FF
☐ numéro 06	35 FF	☐ numéro 12	35 FF	☐ numéro 18	35 FF	☐ numéro 24	25 FF	☐ numéro 30	29 FF

TOTAL : ____

Nom : ____

Prénom ____

Adresse : ____

Code postal : ____ Ville : ____

Pays : ____ Âge : ____

Email : ____

BS31

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de BACKSTAB
au prix de 250 Francs + un cadeau au choix
France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
300 FF/One year subscription $40 US or 45 Euro



Je choisis mon cadeau :

A



FIGURINE PITBULL
Fournie non peinte



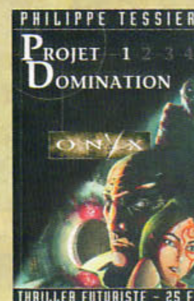
B

ROMAN
Un polar fantastique qui mettra votre santé mentale à rude épreuve !

C

ROMAN
Une uchronie frapadingue : et si Mars nous avait envoyé un ambassadeur?





D

ROMAN
Un thriller futuriste dans l'univers de Polaris, qui vous livre enfin la suite des Foudres de l'Abîme...

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande.
Offre valable jusqu'au 31 juillet 2001 à :

Backstab, Abonnement
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

A : ☐ B : ☐ C : ☐ D : ☐

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne** 250 F (ou 300 FF pour l'étranger)

Nom : ____________
Prénom : ____________
Adresse : ____________
____
Code postal : ______ **Ville :** ____________
Pays : ____________
Âge : ______
Tél. : ____________
Email : ____________

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS31

Un bras armé de la foi en vaut deux !

Petit rappel, au clairon, en attendant la sonnerie aux morts... Soyons clairs : au départ, l'homme n'a pas été conçu pour tuer (preuve en est : il lui faut des armes, les manipulations génétiques ou l'économie libérale pour y arriver). Dieu souhaitait juste voir ce que ça faisait de créer l'homme après la fourmi et avant le pangolin. Kolossal Rigolate au début. Puis Dieu se lassa et Satan lui créa le grand jeu. Et l'homme put devenir Soldat de Dieu... Engagez-vous qui disait !

Organisation et structure hiérarchique

L'état-major

Le chef suprême des armées, c'est Laurent. C'est donc à lui qu'incombe la lourde charge de gérer les équipes d'Anges et de soldats en mission sur Terre... Rassurez-vous, il délègue cette tâche à un QG d'une vingtaine de grade 3. Cet état-major coordonne les opérations, réparties les troupes et le matériel, surveille le recrutement et la formation.... Les 3/4 des sections de soldats de Dieu sont sous les ordres des Anges de Laurent. 1/4 seulement des sections sont "prêtées" (attention, le terme est important) par Laurent aux Anges des autres Archanges. Si jamais la section périt par la faute de l'Ange qui en a la responsabilité, c'est un Ange de Laurent grade 3 qui viendra sonner les cloches de l'incompétent (et il les sonne très fort). Qu'on se le dise : le soldat de Dieu n'est pas un jouet... c'est un outil ! En cas de besoin (pour cause d'armaggedon et autre apocalypse) Laurent s'arroge le droit de mobiliser TOUS les soldats de dieu confiés à d'autres (d'où le "prêt").

Les sous-off et les chefs de section

Toutes les sections de soldat de Dieu disposent d'un sous-officier : c'est une sorte de sergent qui veille à la discipline, à la coordination du groupe et à la logistique de son groupe... Il se distingue par un équipement légèrement différent et un petit talent supplémentaire en fonction. Il joue un rôle tactique mineur, celui-ci revenant à l'Ange responsable de la section. Parfois les Anges de Laurent se voient gratifié d'un serviteur spécialisé : un chef de section ! (voir page 154 du *Guide des Anges*). Véritable officier, il apporte un soutien tactique, stratégique et moral aux sections de l'Ange qui en dispose.

Soldats de Dieu : exemples prêts à jouer et tactiques

Enquêteur (631-632)

Rôle : renseignement, espionnage, filature, reconnaissance.

Exemple : Edmond Latôpe dit "gris-muraille"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
1	2	3	2	2	2	4

- Talents : esquive (2), discrétion (2), baratin (2), voiture (1), moto (1).
- Pouvoirs : invisibilité (1), lire les sentiments (1).
- Équipement : une Audi Quattro et un Vmax.
- Histoire et tactique : Edmond est un espion complet, le champagne et les *James Bond-girls* en moins. En temps normal, il est visiteur commercial dans les pharmacies. Il ne ressemble à rien d'autre qu'à un individu lambda d'une quarantaine d'années. Il est l'as de la filature (c'est sa spécialité) et sait obtenir toutes les infos utiles auprès des secrétaires, des standardistes et hôtesses d'accueil. Il dispose de nombreux contacts dans la gendarmerie. Il se promène toujours sans armes, car ça attire les emmerdes (mieux vaut courir que mourir). Il sait se déguiser et tenir des rôles si la mission l'exige.

Section légère (633-634)

Rôle : protection, couverture, garde du corps, surveillance discrète.

Exemples : Squad Rainbow

➊ Sergent Charles Thuparl dit "le mur"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	2	4

- Talents : esquive (2), arme de poing (2), discrétion (2), course (2).
- Pouvoirs : champ de force (1), détection du danger (1).
- Équipement : cal. 22, grenades fumigènes, talkie-walkie, gilet pare-balle.



Le cursus

Une fois recruté, le soldat part six mois en stage dans une abbaye reculée, en Suisse. Là, on le forme aux armes, à la guérilla et à l'espionnage. On lui apprend aussi les spécificités du combat contre les démons et les morts-vivants : comment les repérer, leurs points faibles, leurs tactiques... À la fin du stage, il reçoit son premier pouvoir (Volonté Supra-normale). Six mois plus tard, en fonction de son comportement pendant cette période, les formateurs décident de l'orientation de sa carrière (enquêteur, section légère, multi-rôles...) et l'intègrent à son unité, avec un nouveau stage de spécialisation de six mois. Tout au long de sa vie au sein de l'armée divine, le soldat suivra des stages d'environ un mois, tous les ans, afin d'être toujours au top de la technique et de l'efficacité. Les "vieux" qui ont survécu jusqu'à l'âge avancé de trente-cinq ans deviennent chef de section ou formateur, voire (pour les plus esquintés) responsable de la surveillance d'un lieu sacré ou d'un bâtiment du bien (Notre-Dame, une église, un monastère...).

Le recrutement

Parmi les serviteurs les plus fanatiques ayant une connaissance du combat. Un bon rapport (prouesses dans un combat) ou un mauvais rapport (attitude sanguinaire) de l'Ange qui a la charge du serviteur peut alors engendrer son transfert dans une unité de l'armée divine... certains font la gueule. On trouve ensuite des militaires fidèles à Dieu, remarqués et cooptés par des Anges de Laurent en poste dans l'armée. Une suite logique. Viennent ensuite, par importance, des membres d'ordres monastiques intégristes, des descendants de soldats de Dieu (la tradition familiale pouvant remonter pour certains jusqu'aux Croisades). Ces derniers sont approchés par un duo d'Anges de Laurent et de Didier, qui réussissent toujours à les convaincre de rejoindre les rangs de l'armée divine... Certains murmurent que Laurent recrute aussi les descendants des soldats présents à ses côtés à la bataille de Poitiers, pour garnir les rangs d'un mystérieux Commando Sacrifice Ultime (vous en saurez plus dans un prochain numéro de Backstab, avec une aide de jeu consacrée aux unités d'élites et aux unités spéciales des soldats de Dieu... merci qui ?)

❷ Les neuf "G-men" du Squad Rainbow

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	2	4

- Talents : esquive (2), arme de poing (2), lancer (2), discrétion (1), course (1).
- Pouvoirs : champ de force (1), caméléon (1).
- Équipement : cal. 22, grenades fumigènes, talkie-walkie.
- Histoire et tactique : le Squad Rainbow sert de protection discrète à l'Ange qui les dirige. Son sergent est d'ailleurs un policier chargé ("dans le civil") de la protection des juges enquêtant sur les milieux terroristes. Ces hommes ont tous un look d'agent du FBI (lunettes noires et costard sombre) qui leur a valu le surnom de G-men. Ils se fondent facilement dans la foule et assurent une couverture efficace, pour agir ensemble avec une parfaite coordination. Thuparl ne quitte pas son supérieur angélique d'une semelle et lui sert de garde du corps.

Section multi-rôle (635-636)

Rôle : tous types d'action ne nécessitant pas l'affrontement direct avec un démon, petites opérations commando, "nettoyage" de morts-vivants.

Exemple : Les Chiens du Divin

❶ Sergent Gérard Magniac dit "système-gégé"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	3	2	2	1	4

- Talents : arme de poing (2), esquive (2), lancer (2), arme lourde (1), survie en milieu urbain (1).
- Pouvoirs : champ magnétique (1), augmentation temporaire de perception (1).
- Équipement : pistolet-mitrailleur, lance-grenades, cinq grenades.

❷ Les neuf hommes de la meute

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	3	2	2	1	4

- Talents : arme de poing (3), esquive (2), lancer (1) et, au choix, discrétion (1) ou arme de contact(1) ou explosifs (1) ou médecine (1) ou camion (1) ou grimper (1) ou nager (1).
- Pouvoirs : champ magnétique (1), augmentation temporaire de perception (1).
- Équipement : pistolet-mitrailleur, 1 grenade (+ une arme optionnelle en référence avec la spécialisation du soldat).
- Histoire et tactique : "y'a pas d'lézard" est le leitmotiv du Sergent Magniac, un ancien des BMV (à venir dans un prochain Backstab) seul survivant de sa défunte section. Fort de son savoir-faire en matière de lutte contre le mal, il a lui-même recruté ses "chiens". Chacun de ses hommes dispose d'une spécialité, afin de former une unité polyvalente et complète, capable d'agresser comme de défendre... une sorte d' "*Agence tous risques*" de Dieu, en plus bordélique parfois. Ils sont très efficaces dès qu'ils s'agit de s'introduire dans un bâtiment ou de tendre une embuscade.

Section lourde (641-642)

Rôle : lutte anti-démoniaque légère (*vs* Grade 1), unité autonome complète pour des opérations de type militaire, mission en terrain ennemi, action coup-de-poing nécessitant une bonne puissance de feu.

Exemple : Section Œil pour Œil

❶ Sergent Robert Renard dit "Bob" alias "Fox"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	2	2	3	1	4

- Talents : arme d'épaule (6), esquive (2), course (2), lancer (2), électronique (2).
- Pouvoirs : compétence de combat (arme d'épaule) (1), armure corporelle (1).
- Équipement : carabine, grenade, gilet en kevlar, paquetage militaire standard.

❷ Les quatre durs de Bob

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	2	2	2	3	1	4

- Talents : arme d'épaule (3), esquive (2), course (2), lancer (1).
- Pouvoirs : augmentation temporaire de précision (1), armure corporelle (1).
- Équipement : fusil-mitrailleur (x2) ou fusil à pompe (x2), grenade, gilet en kevlar, paquetage militaire standard.
- Histoire et tactique : Bob est un mercenaire professionnel et lorsqu'on l'appelle, il rapplique avec joie avec ses casseurs de Démons. Treillis camouflage, casques, rangers, armes nettoyées et salut réglementaire... ses hommes viennent de l'armée et ça se voit. Ils se déplacent de manière coordonnée, agissent en silence, respectent les consignes à la lettre. La seule différence : les prières en latin remplacent les chants de marche. Mais lorsque que Bob crie, tout le monde s'exécute comme un seul homme. En opération, ils ne parlent qu'en codes ou par signes.

Équipe de soutien (643-644)

Rôle : puissance de feu additionnelle et maximale face une agression démoniaque caractérisée, mission de recherche et destruction tout en restant discret, opération "nettoyage" de morts-vivants.

Exemple : Colère Céleste

❶ Sergent Jacques Demi dit "le marteau"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	1	2	2	2	2	3

● Talents : arme lourde (3), discrétion (2), esquive (2).
● Pouvoirs : armure corporelle (1), non-détection (1).
● Équipement : lance-flammes, gilet en kevlar.

❷ Sergent Pierre Pression dit "l'enclume"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	1	2	2	2	2	3

● Talents : arme lourde (3), discrétion (2), esquive (2).
● Pouvoirs : armure corporelle (1), non-détection (1).
● Équipement : mitrailleuse, gilet en kevlar.
● Histoire et tactique : Jacques et Pierre sont deux forces de la nature psychopathes, un peu crétinisés par la religion, dont les seules passions sont la musculation (en écoutant les chants grégoriens), la messe dans l'église à côté du Gymnasium© et les catalogues de ventes d'armes lourdes par correspondance. Ils ne parlent jamais et ne montrent pas leurs émotions, mais ils sourient parfois en dégommant un Démon à la M.60 ou en napalmant un nid de zombies... c'est touchant. Leur mot d'ordre "tuer bien et achever vite".

Véhicule blindé (645-646)

Rôle : unité mobile, blindée et lourdement armée pour intervention rapide dans des endroits dangereux. Mission de couverture de filature, de poursuite d'un suspect, d'engagement de l'ennemi ou de soutien dans une retraite.

Exemple : Équipage Dugesclin VI

❶ Raoul Depray dit "Starsky" et Gregory Oudelhwouin dit "Hutch"

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	1	3	1	3	1	3

● Talents : arme lourde (2), voiture (3), mécanique (2).
● Pouvoirs : non-détection (1), champ magnétique (1).
● Équipement :

Le Dugesclin VI (van blindé)

Le Dugesclin est un mini-bus Volkswagen©, entièrement blindé (protection 6) et aux vitres teintées pare-balles. Il est camouflé en camionnette d'une société de dératisation. Sur le toit de l'engin, on peut même voir une énorme rat amovible en guise d'enseigne publicitaire. Le rat est en fait une tourelle de tir pivotante, abritant une mitrailleuse lourde qui crache ses munitions à travers la gueule du rongeur en carton-pâte.
● Histoire et tactique : dans la vie de tous les jours Raoul et Gregory sont vraiment dératiseurs. Ils n'ont qu'une seule passion, leur van, qu'ils ont surnommé "Bernard" en hommage à la souris blanche d'un film de Walt Disney et du patron de l'OM... leur troisième idole après Dieu et le Pape. En mission, c'est Raoul qui conduit et Greg qui se charge de la mitrailleuse.



L'ordinaire du soldat de Dieu

Le soldat vit en apparence une vie toute à fait normale et semble totalement intégré à la société. Certains se marient et ont même des enfants (s'ils survivent pour passer le cap des trente ans). Et puis le téléphone sonne : "Allô ?" "Pour la Croix" "J'arrive"... CLIC ! Et notre soldat abandonne tout, récupère son matériel et ses flingues, puis va rejoindre ses compagnons d'armes au point de rendez-vous convenu. Parfois, si la mission est de longue durée, la hiérarchie use de son influence pour justifier l'absence du soldat à ses proches (faux arrêt maladie, décès parental, etc...). Lorsque le soldat meurt au combat, l'Ange responsable de l'unité se doit de récupérer le corps (ce n'est pas un Ange, lui) et de maquiller le décès en accident. Si l'Ange est dans l'impossibilité de le faire, c'est à son supérieur de se charger de cette tâche. Autant dire que ça barde alors pour le subalterne... Un soldat de Dieu touche une solde (d'où son nom) mensuelle qui varie de 5 000 à 30 000 F, en fonction de son poste. La moitié de cette somme est placée en banque et est reversée à sa famille en cas de décès (c'est une bête assurance vie quoi). Lorsqu'il meurt, l'âme du soldat occupe une place de choix au Paradis... Amen.

Auteur : Jeff
Illustrations : Bertrand Bès

Le rongeur d'os

Honoré Wendelain Amastacia,

Conformément aux instructions du très respecté Myrdivar Galanodel, le concile des sages s'est penché sur le problème posé par les agressions répétées des morts-vivants stationnés dans les marais du pendu.
L'impuissance de notre armée face aux troupes commandées par le dénommé Wurlik nous force aujourd'hui à prendre des mesures désespérées.
Incapables que nous sommes à percer les défenses du nécromancien, nous n'avons d'autre choix que de concentrer nos efforts sur ses armées. L'idée formulée par Melias Holimion consiste à créer un parasite se nourrissant d'os, et dont la prolifération serait impossible en dehors des marais.
Cette solution nécessite malheureusement de très nombreuses compétences et le recours à toutes les formes de magie connue.

Les tests effectués sur les rongeurs d'os dépassent de très loin mes attentes. Aucun mort-vivant n'a survécu plus d'une minute en leur compagnie ! Et comme si ce n'était pas suffisant, ils profitent des restes de mes cobayes pour se reproduire. (...) Dans deux semaines, ils seront fin prêts. Ce délai supplémentaire accordé par Myrdivar Galanodel est amplement suffisant pour restreindre leur appétit aux seuls os humains.

Nos forêts sont hors de danger ! Le parasite créé par Melias Holinion a rempli son rôle, tout comme Wendelain Anastacia, sans qui les marais du pendu existeraient toujours. (...) Malgré le faste des réjouissances, cette victoire ne laisse un goût amer. En asséchant ces marais, nous nous sommes condamnés. (...) La survie d'une espèce, quelle qu'elle soit, a un prix. Tôt ou tard, nous aussi nous devrons le payer !



Toutes les indications de la carte correspondaient et puis brusquement, plus rien ! Pas étonnant que les autochtones n'aient jamais entendu parler de ces fameux marais du pendu. Ont-ils jamais existé ? Aucun doute là-dessus, puisque pas moins de quatre sages en ont retrouvé mention dans leurs bibliothèques. Je vais donc poursuivre mon périple et, avec un peu de chance, je localiserai le repère de Wurlik.

Je n'ai jamais vu de maladie semblable ! C'est comme si quelqu'un l'avait dévorée de l'intérieur ! Qui diable a bien pu accomplir un acte aussi monstrueux ? Une jeune femme aussi jeune, quel malheur ! Et dire qu'elle avait récemment fait fortune. Il s'agit sûrement d'une malédiction divine. Dans le doute, nous la ferons incinérer, quant à ses possessions, elles reviennent de droit à l'Église.



Rongeur d os
Minuscule vermine

Des de vie : 1d8-2
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de deplacement : 3 m, nage 6 m.
CA : 16 (+2 Dex, +4 taille)
Attaques : Morsure (+2 corps à corps)
Degâts : Morsure 1d4+1
Espace occupe/allonge : 30 cm / 30 cm.
Attaques speciales : ennemi jure, incubation.
Particularites : question de survie, sanctuaire, vision dans le noir jusqu'à 20 m.
Jets de sauvegarde : Ref +2, Vig +2, Vol +0.
Caracteristiques : For 3, Dex 15, Con 15, Int 0, Sag 8, Cha 3.
Competences : aucune
Dons : aucun
Climat/terrain : marais
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1
Tresor : aucun
Alignement : neutre

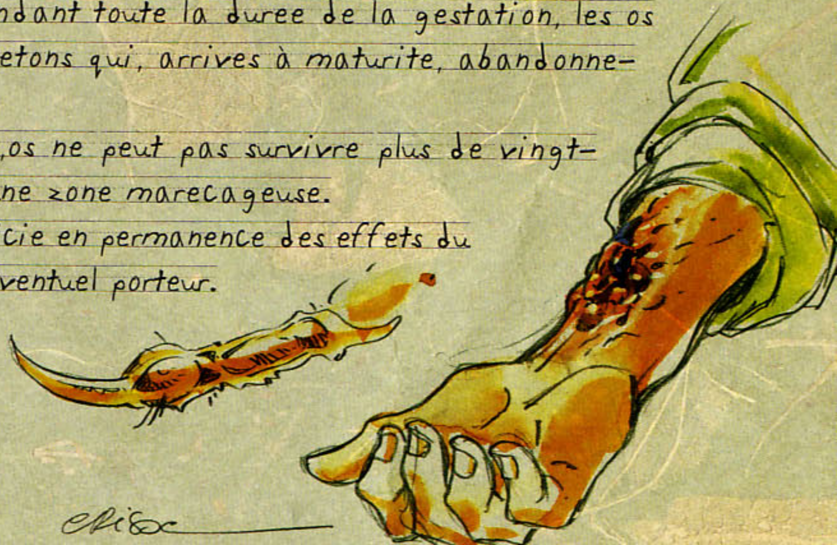
Ennemi jure (Ext.) : le rongeur d os a ete conçu pour devorer les os des morts-vivants de type goules, momies, necrophages, squelettes et zombies. Contre ces derniers, il inflige 1d8 + 8 points de degâts par attaque.

Incubation (Ext.) : pour se reproduire, le rongeur d os doit reussir à mordre un être vivant vertebre. Si ce dernier echoue à un jet de sauvegarde de Vigueur DD 20, un à trois oeufs reussissent à se fixer sur ses os. Pendant toute la duree de la gestation, les os seront progressivement devores par les rejetons qui, arrives à maturite, abandonneront le corps du porteur.

Question de survie (Ext.) : le rongeur d,os ne peut pas survivre plus de vingt-quatre heures à l air libre en dehors d une zone marecageuse.

Sanctuaire (Mag.) : le rongeur d os beneficie en permanence des effets du sort sanctuaire. Ce pouvoir s etend à son eventuel porteur.

Vermine : le rongeur d os est immunise contre les effets mentaux.



Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Crisse

News

Ce mois-ci, des news de derrière les fagots et la première partie d'une campagne en arborescence pour WH40K, histoire de vous occuper tout l'été !



Ogre et GEV

J'ai enfin reçu mes figurines pour *GEV Deluxe*, une sorte de *GEV* avec des figurines ET des cases. Le look du matos n'a pas changé depuis plus de vingt ans, et s'il faisait rêver les plus anciens (dont moi), le résultat actuel est plutôt bof. Les GEV et les Ogres sont OK, mais les chars super-lourds et les chars lance-missiles font tout de même de la peine à voir.



I-KORE... Encore...

Une nouvelle race de figurines ? Je ne sais pas, mais cela ressemble à un juge dans la terre maudite. En tout cas elle a un beau chapeau la dame. Pour le reste, la petite nana ferait une belle figurine de *Necromunda* et les décors offrent une alternative à GW, un peu moins chère mais aussi moins belle, et aux superbes mais coûteux accessoires de chez Forge-World.



Opération Camenbert

C'est le nom de la nouvelle série de chez Wargames Foundry qui cause des résistants



français pendant la guerre ainsi que des commandos anglais. Marrant et bien sculpté. À noter pour tous les fans de *L'Appel de Cthulhu* (voire d'*INS/MV*) que les figurines en promo ce mois-ci sont un paquet de curés extrémistes comme on en fait plus.

Kroot kroot kroot



Autant j'avais été un peu refroidi par le look des Tau, autant les Kroots (quel nom !) me plaisent bien avec leur look de homards rasta, si proche de celui des Prédators. Et peint c'est encore mieux comme on peut en juger sur les photos.

French Waaagh Day 2

Même lieu, même motif et même punition, la *mailing-list* indépendantiste French Waaagh (sur e-groups) a fait sa convention il y a peu aux Ulis, dans la région parisienne. Ils étaient pourtant venus de toute la France (et même de plus loin : de Franche Comté) pour se battre contre leurs petits camarades, à grands coups de figurines peintes (pas toujours belles, mais peintes tout de même). Les grandes gueules ont cotoyé les maîtres du pinceau tandis que les rulez-guru ont dispensé la bonne parole. Y'a pas à dire, la French Waaagh, ça ne se lit pas, ça se vit. Je vous laisse avec quelques morceaux choisis et commentés.

Mes Space Wolves soutenus par des scouts et des devastators Ultramarines. Pour une fois qu'ils servent à quelque chose ceux-là. Ah, ah, ah...



Des bêtes de Nurgle et des portepestes aux prises avec des orks sur un monde glaciaire. Rien que du beau monde quoi !



Le Prince Tharr-Louz, suppôt (sitoire ?) de Slaanesh et sa horde de cultistes. Notez les couleurs (bleuargh) et les conversions (ouais !) : membres d'un ordre masqué, nanas sexy, Elvis en goguette, moustachus issus des Village Peoples, etc...



Sans aucun doute l'armée la plus belle qui m'ait été donné de voir (ceci dit, je sors peu). Parce que peindre une pauvre figurine pour faire baver les copains c'est facile, mais peindre une armée ork, entière du plus petit gretch' jusqu'au big boss, sans se relâcher sur la qualité du moindre centimètre carré de figurine, faut en avoir dans le... Enfin sous le pinceau quoi !



Les Xenoclastes d'El Dep'. L'armée la plus efficace et la moins sympa à affronter de ce côté-ci de la galaxie. Enfin ça, c'est ce que disent ceux qui perdent. Moi je trouve le schéma de couleur bien réussi et une armée totale WYSIWYG (NDLR : What You See Is What You Get) ça force le respect non ?



Le signe des étoiles

Cette campagne en quatre scénarios met aux prises des marines loyalistes du chapitre des Space Wolves et des renégats de Nurgle. Elle peut aisément être adaptée à d'autres configurations, et vous ne trouverez ici que les trois premiers scénarios. La conclusion finale le mois prochain, dans le Backstab n°32.

Alors que leur détachement patrouille dans un secteur éloigné du cœur de l'Empire, des prêtres des runes Space Wolves entrent en contact avec des psykers primitifs vivant sur la planète Candragupta, dans le système Signus IV. Ces derniers parlent d'une prophétie qui décrit l'affrontement de guerriers à têtes de loups contre un dieu ventripotent et maléfique. Apeurés, les psykers ont intuitivement repéré la source du mal : Modron, une petite lune désertique qui orbite autour de Candragupta. Les Space Wolves décident de changer de cap et foncent vers le système Signus IV, afin de voir de quoi il retourne.



Escarmouche sur Candragupta

Après avoir discrètement pris contact avec les populations locales primitives, les Space Wolves commencent à patrouiller sur Candragupta (la lune qui orbite autour, Modron, semble impropre à la vie). Tout se passe normalement pendant les trois premiers jours. À l'aube du quatrième jour, alors que le voile de la nuit commence à peine à se déchirer, les Space Wolves tombent nez à nez avec un petit détachement de marines du chaos, visiblement tout aussi surpris qu'eux.

Structure d'armée : standard.
Scénario : patrouille.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Règles spéciales : la partie se déroule à l'aube. Le premier tour de chacun des deux joueurs est donc un tour de nuit (on utilise donc les règles de combat nocturne).
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "Que la chasse commence !". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "L'appel de la meute".

Que la chasse commence !

Les Space Wolves parviennent rapidement à éliminer les marines du chaos, avant que ces derniers ne réussissent à donner l'alerte. Avec l'aide de pisteurs locaux, les Space Wolves découvrent d'anciennes ruines cyclopéennes que les renégats utilisent comme camp retranché. Ils décident de donner l'assaut, afin de bénéficier au maximum de l'effet de surprise.



Structure d'armée : standard (Space Wolf attaquant).
Scénario : attaque prématurée (voir ci-dessous).
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif. Nombreux amas de rochers.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "La mort venue du ciel". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "No man's land".

L'appel de la meute

La patrouille Space Wolf est réduite au silence et les marines du chaos en profitent pour monter une attaque éclair contre les marines loyalistes, qui tentent de venir au secour de leurs frères de combat. Les Space Wolves tombent dans une embuscade.

Structure d'armée : raid (Chaos attaquant).
Scénario : embuscade.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "Frapper à la tête". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "Survivre pour combattre un autre jour".





La mort venue du ciel

Dans le camp retranché des forces chaotiques, les marines trouvent des renseignements indiquant que la base principale de leurs ennemis se trouve sur Modron, la lune désertique qui gravite autour de Candragupta (les marines du chaos, pervertis par Nurgle, parviennent à survivre aux terribles conditions de vie de cet endroit). Afin de surprendre leurs adversaires, les Space Wolves décident de tenter un débarquement à l'aide de capsules d'atterrissage.

Structure d'armée : spécial (Space Wolf attaquant).
Scénario : mission d'attaque orbitale (*Codex Space Marines*, page 43).
Budget : 1000 points chacun.
Champ de bataille : désertique.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "Pris à la gorge". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "Chasser les impurs".

No man's land

Les Space Wolves ne sont pas parvenus à empêcher de fuir quelques marines du chaos. Ces derniers, ravitaillés par des transports aériens, parviennent à rassembler une force de combat cohérente et tentent par tous les moyens de tester la ligne de front des Space Wolves.

Structure d'armée : standard.
Scénario : reconnaissance.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "Hurler à la lune". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "Mille ans de guerre".

Frapper à la tête

Les survivants de l'embuscade menée par les marines du chaos se rendent rapidement compte qu'ils sont perdus au beau milieu de l'armée adverse. Ils décident donc de tenter le tout pour le tout et d'assassiner le chef des renégats. Renforcés par des marines qui parviennent à traverser les lignes ennemies à la faveur de la nuit, les Space Wolves se lancent à l'assaut du quartier général ennemi, un vieux temple en ruine.

Structure d'armée : spécial (Space Wolf attaquant).
Scénario : assassinat (voir ci-dessous).
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif. Nombreux amas de rochers.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "Folie furieuse". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "Jusqu'au dernier souffle".

Survivre pour combattre un autre jour

Les unités loyalistes sont bousculées par l'avancée des forces du chaos et les survivants tentent désespérément de rejoindre leurs lignes pour faire front de façon unie. Aucune goutte de sang impérial ne doit couler sans raison.

Structure d'armée : percée (Space Wolf attaquant).
Scénario : encerclement.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Scénario suivant : si les Space Wolves gagnent, jouez le scénario "L'idole du chaos". Si les marines de la peste gagnent, jouez le scénario "Pour l'Empereur !".



Les scénarios Folie Furieuse, Jusqu'au dernier souffle, L'idole du Chaos, Pour l'Empereur, Pris à la gorge, Chasser les impurs, Hurler à la lune et Mille ans de guerre, seront décrits le mois prochain, et accompagnés des règles spéciales les concernant.



Attaque prématurée



Déploiement

(1) Chaque joueur lance un dé, le joueur obtenant le meilleur résultat choisit son bord de table. La zone de déploiement du défenseur correspond à toute la table moins une bande de 24 ps de large qui touche le bord de table de l'attaquant.

(2) Le défenseur se déploie en premier, en utilisant les règles de *Déploiement caché* et d'*Obstacles*.

(3) L'attaquant déploie toutes ses unités à 3D6 ps de son bord de table (jetez les dés pour chaque unité).

(4) Effectuez le *Bombardement préliminaire* contre le défenseur. L'attaquant joue en premier. Lors du premier tour, toute figurine de l'attaquant qui ne se déplace pas est tout de même considérée comme ayant bougé en ce qui concerne l'utilisation des armes lourdes, des pistolets et des armes à tir rapide (pour les véhicules, mêmes restrictions de tir que lors d'un déplacement de 6 ps).

Aperçu

Une force rapide d'intervention tente d'écraser un campement ennemi.

Durée de la partie

La partie dure six tours.

Zone de retraite

Les troupes font retraite vers leur bord de déploiement.

Couloir de retraite

Les troupes forcées de battre en retraite le feront vers le bord de table le plus proche dans leur zone de déploiement, en utilisant les règles normales de retraite.

Réserves

Aucune



Règles spéciales

Ce scénario utilise les règles spéciales de *Points de victoire*, *Bombardement préliminaire*, *Obstacles* et *Déploiement caché*.

Objectifs

Le joueur ayant amassé le plus grand nombre de *Points de victoire* gagne la partie.

Assassinat

Schéma d'armée du défenseur

1 QG, 1-4 Élite, 0-6 Troupes, 0-1 Attaque rapide et 0-2 Soutien.

Schéma d'armée de l'attaquant

0-2 QG, 0-3 Élite, 1-5 Troupes, 0-3 Attaque rapide et 0-1 Soutien.

Briefing de l'attaquant

Votre but est de tuer le plus haut gradé de l'armée adverse.

Briefing du défenseur

Vous devez maintenir le leader de votre armée en vie, quel qu'en soit le coût.

Déploiement

(1) La zone de déploiement du défenseur est une bande de 18 ps de large, qui touche un des deux bords de table. Il peut y placer ses *Fortifications*. La zone de déploiement adverse commence à 18 ps de la zone de déploiement du défenseur.
(2) Le QG du défenseur doit être présent sur la table au début de la partie et toutes ses Attaques rapides doivent être placées en *Réserves*. Les autres unités peuvent être placées sur la table ou en *Réserves*, au choix du défenseur. Les unités sur la table utilisent les règles de *Déploiement caché*. Le QG doit être placé à au moins 12 ps de tout bord de table.
(3) L'attaquant déploie toute son armée.
(4) Les *Infiltrateurs* de l'attaquant peuvent se déplacer gratuitement sans tenir compte du terrain. La règle spéciale de *Course* n'est pas utilisable.
(5) L'attaquant joue en premier.



Couloir de retraite

Les troupes forcées de battre en retraite le feront vers le bord de table le plus proche dans leur zone de déploiement, en utilisant les règles normales de retraite.

Réserves

Les réserves entrent par le bord de table le plus proche de leur zone de déploiement.

Règles spéciales

Ce scénario utilise les règles spéciales de *Fortifications*, *Réserves*, *Infiltrateurs*, *Durée de jeu aléatoire* et *Déploiement caché*.

Objectifs

L'attaquant gagne s'il détruit entièrement le QG du défenseur. Dans ce scénario, on considère que le QG du défenseur possède la capacité spéciale *Ils ne connaîtront pas la peur* afin qu'il ne puisse pas quitter la table.

Auteur : Croc

PASSION

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

Suppléments

Jeux vidéo

Jeux de plateau, figs, murder...

Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

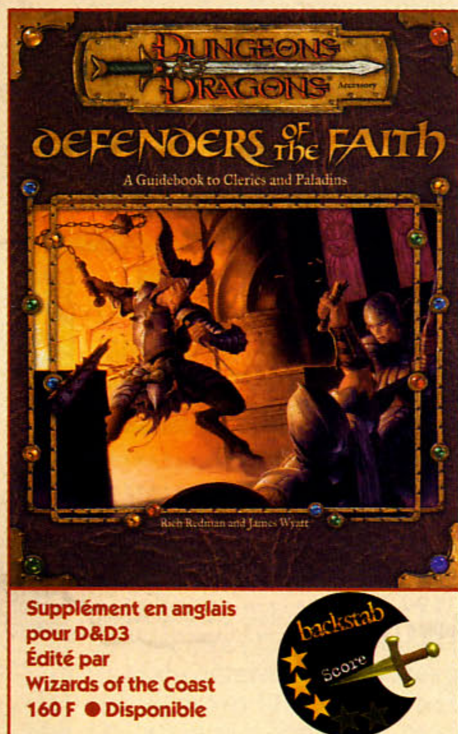
Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

Le poignard d'or
JDR : Veil of Night



Defenders of the Faith



Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
160 F ● Disponible

backstab Score

Élément commun à la plupart des groupes de *D&D3*, le prêtre et le paladin méritaient bien leur propre supplément. C'est désormais chose faite avec *Defenders of the Faith*, ouvrage résolument grosbill sur lequel vos joueurs ne tarderont pas à se jeter. Aussi, plutôt que de trouver une excuse aux gens de Wizards of the Coast, commençons par voir l'ampleur des dégâts.

Tout le problème du supplément se résume en fait aux quatorze nouvelles classes de prestige. En effet, qu'ils soient exorcistes, inquisiteurs ou templiers, les personnages bénéficient désormais de capacités jusqu'ici réservées à une élite : résistance à la magie, immunité au vieillissement magique, etc. Et pour ne rien arranger, ces classes permettent en plus aux PJ de continuer à améliorer leurs talents de lanceur de sorts tout en ayant accès à de nouveaux dons (*divine feats*), domaines (*prestige domains*) et sorts (une quarantaine en tout). Pesez donc bien le pour et le contre avant d'autoriser l'une de ces classes dans votre campagne.

Sinon, le reste du supplément est loin d'être inintéressant et déséquilibré. J'ai tout particulièrement apprécié les précisions concernant le changement de Dieu en cours de carrière et celles sur l'intervention divine.



Plus anecdotique, on trouve des règles pour les montures (griffons, pégases, dragons, etc.) et quelques lignes sur le travail de groupe pour repousser les morts-vivants. Dans un autre registre, *Defenders of the Faith* décrit plusieurs ordres religieux directement utilisables, PNJ et plans à l'appui, et explique clairement la façon dont les différents clergés sont organisés. Enfin, si vous voulez rire une seconde, jetez un œil au pouvoir *called* décrit page 23. Qu'on me pende si les auteurs ne se sont pas inspirés d'anciennes séries japonaises (c'est en un dixième de seconde qu'X-OR revêt son armure. Revoyons la scène au ralenti…) !

Michaël Croitoriu

The Standing Stone



Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
80 F ● Disponible

backstab Score



Depuis combien de temps les villages perdus au fin fond des forêts n'ont plus fait recette ? À quand remonte la dernière apparition de cavalier fantomatique ? Et surtout, qu'est-ce qui peut bien pousser des elfes à se retourner contre de simples paysans ? Une chose est sûre, les problèmes d'Ossington ne se résoudront pas à la seule force du poignet. Une véritable enquête, voilà ce qui attend vos héros de niveau 7 et plus. Sur des arrière-goûts de *Sleepy Hollow*, *The Standing Stone* se positionne comme une alternative intéressante aux donjons et aux intrigues urbaines de votre jeunesse. Intelligente et rythmée, cette aventure en milieu rural démontre une fois encore la polyvalence de l'équipe de Wizards of the Coast. Mais si vous préférez les objets magiques et les XP, passez donc chez le charcudoc, la greffe de cerveau finira bien par prendre…

Michaël Croitoriu

Demons and Devils

Trois nouveaux donjons *D&D3*, vraiment c'est trop de bonheur… Pas à dire, les gars de Necromancer Games se sont encore surpassés. Les pièges et les tactiques proposés pour chacun des boss ont une fois de plus tout ce qu'il faut pour réduire à néant l'espérance de vie de vos héros de niveau 9 et plus. Une sphère d'annihilation, une épée sainte lame +5, et un œil de Dieu tombé en disgrâce, ils ont vraiment sorti la grosse artillerie ! Mais cela suffira-t-il à vous tenir en haleine ? Car, à force de nous faire bouffer du salle/monstre/trésor à toutes les sauces, nos amis américains commencent doucement mais sûrement à atteindre leurs limites. Plutôt que de publier des modules de la trempe de *Demons and Devils*, n'aurait-il pas été plus judicieux de sortir la suite de *Rappan Athuk* et de se concentrer ensuite sur des scénarios du type *The Crucible of Freya* ?

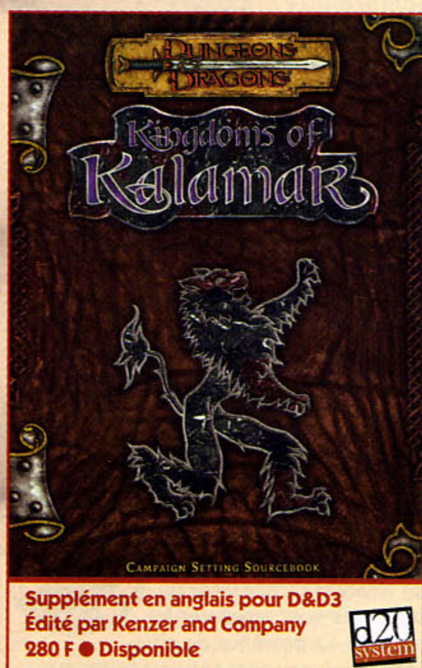
Michaël Croitoriu



Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Necromancer Games
75 F ● Disponible

Kingdoms of Kalamar

Tout récemment élevé au panthéon des univers de jeu officiels de D&D3, Kalamar n'a "rien" à envier à Greyhawk et Forgotten Realms. Vieille de sept ans, cette terre de campagne développée par les créateurs de Knights of the Dinner Table est de retour après deux éditions successives, passées complètement inaperçues du public français. À tort ou à raison ?



Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Kenzer and Company
280 F ● Disponible
d20 system

État des lieux

Kingdoms of Kalamar se présente sous la forme d'un manuel cartonné d'un peu moins de 300 pages (accompagné de deux cartes en couleur) qui décortique un monde med-fan reprenant tous les poncifs du genre (nains, elfes, gobelins, trolls, etc.), mais dans lequel ni la magie, ni la technologie n'occupe de place prépondérante.

L'exposé couvre tous les aspects essentiels auxquels nous avons été habitués (histoire, géographie, politique, etc.), mais souffre de l'absence d'une présentation générale - il faut lire les 160 pages de l'atlas pour avoir une vision d'ensemble - et d'un parti pris particulier - *Kingdoms of Kalamar* ne fait que survoler les populations humanoïdes.

À l'instar d'Oerth, le monde de Tellene a jadis été dominé par un empire qui a progressivement sombré dans la décadence. Empire qui est aujourd'hui au centre de toutes les discussions, puisqu'un nouveau tyran s'est emparé du trône et qu'il est prêt à tous les extrêmes pour restaurer sa gloire passée. En marge de cette "croisade", on retrouve quelques excentricités. Tellene compte entre autres plusieurs états hobgobelins... Aux six régions présentées dans l'atlas, il faut ajouter une bonne dizaine d'organisations indépendantes, qui manquent souvent d'originalité, mais qui peuvent tout de même servir de fil conducteur à une campagne. La cosmologie verrouille le tout avec une liste assez impressionnante de quarante-trois dieux communs à tous les peuples.

Comment dire ?

Kingdoms of Kalamar c'est comme *Le Septième Sceau* d'Ingmar Bergman : au bout d'une demi-heure, vous dormez profondément. En effet, il m'aura fallu pas moins de dix jours pour digérer cet univers de jeu. À quoi doit-on une telle lenteur ? Tout simplement au style et au manque de rigueur des auteurs, qui auraient mieux fait de remanier complètement leurs textes plutôt que de les resservir quasiment à l'identique de la précédente édition. Pour ne rien arranger, les illustrations sont dignes d'un enfant de huit ans, et il n'y a ni nouvelle race, ni nouvelle classe de personnage. En allant même plus loin, il n'y a tout simplement aucune règle dans ce supplément et, bien évidemment, aucun scénario d'introduction.

Si après ça vous voulez encore acheter *Kingdoms of Kalamar*, c'est soit que vous êtes maso, soit que vous aimez les suppléments chers et archi-fouillés : les gars ont même été jusqu'à inventer un alphabet pour chaque peuple... Car, malgré tous ces défauts, il y a quand même quelques idées ça et là à reprendre. Encore faut-il que vous ayez 300 Francs à claquer ! Réfléchissez donc à deux fois avant de casser la tirelire car les alternatives existent : *Living Greyhawk Gazetteer*, *Forgotten Realms 3ᵉ édition*, *Scarred Lands*...

Michaël Croitoriu



À télécharger

Si vous cherchez les domaines des quarante-trois dieux connus du monde de Tellene pour y incarner des prêtres, allez faire un tour sur le site d'Eric Noah.
http://www.rpgplanet.com/dnd3e/3esettings.htm#kalamar



Pas bête !

Kingdoms of Kalamar propose en annexe un index révolutionnaire, puisqu'il est doublé d'un glossaire. En clair, tous les termes sont systématiquement définis avant de renvoyer à des pages de l'ouvrage. Toujours en annexe, on retrouve plusieurs tables reprenant les principales caractéristiques des PNJ, régions et cités. Un exemple à suivre !





Les enfants d'Oblivion

Les PJ sont des descendants d'habitants d'Oblivion, un demi-plan de l'éther scellé par les dieux. Trois entités appelées "incarnins" tentent de rouvrir Oblivion en cherchant à reconstituer la Clef des Songes, constituée de quatre fragments. Lors du premier épisode, les PJ ont découvert leur héritage et pris parti pour deux incarnins contre celui du Mal (l'Écorcheuse), et perdu le troisième fragment dérobé par le Mal. Avec ce nouvel *opus*, les PJ vont devoir faire vite car une maladie s'est abattue simultanément sur le monde primaire et Oblivion. Il leur faut mettre la main sur le quatrième fragment s'ils veulent arrêter les projets de l'Écorcheuse et réussir à convaincre un quatrième incarnin de rentrer en guerre. À la différence du premier épisode, cette deuxième partie est plus inégale et demandera un peu plus de travail de préparation au meneur. Mais *Oblivion* peut sans difficulté devenir une campagne de bon niveau, même si certains meneurs risquent d'être gênés par le côté linéaire du scénario. Par contre, les auteurs ont développé un monde intéressant et complexe, que l'on peut utiliser dans n'importe quel univers de jeu D20. Vous comprendrez désormais pourquoi les gens ont peur de rêver !





Olivier Collin

Deuxième épisode de la campagne Oblivion pour D&D3
Édité par Siroz Productions
89 F ● Disponible



Le Pic de Malmort

Des gobelins, des malandrins, des souterrains… Le contenu de ce module est à la base très banal, mais j'ai vite laissé tomber mes préjugés car, à la lecture, *Le Pic de Malmort* est un petit bijou. C'est le début d'une campagne située dans un monde indéfini, "*classique*", qui pourrait très facilement être Greyhawk, à proximité des terres d'Iuz par exemple. Destiné à des aventuriers débutants, il offre des opportunités de jeu variées : un peu de ville, un peu de campagne, un peu de donjon… Les descriptions sont soignées et la présentation impeccable. Les maîtres de donjon débutants apprécieront le souci de clarté et de mise en scène d'un module qui les prend par la main. *Le Pic de Malmort* réussit à atteindre un délicat équilibre entre la liberté laissée aux héros et un dirigisme plutôt discret, mais fort pratique pour les débutants. Pour l'initiation, il vaut bien les vieilles aventures de *L'Œil Noir*, avec lesquelles il partage un côté germanisant. Et si vous jouez à *Warhammer*, jetez-vous dessus également, c'est facilement adaptable !

Cyril Pasteau

Scénario en français pour D&D3
Édité par Siroz Productions
69 F ● Disponible



Scarred Lands Gazetteer : Ghelspad

Une page dans le *Creature Collection*, c'est tout ce qu'il aura fallu pour susciter l'envie de découvrir les Scarred Lands. Sept mois plus tard, Sword & Sorcery prend enfin le temps de publier un premier atlas qui, à l'image du *Gazetteer* de Greyhawk, est succinct (48 pages) mais suffisamment dense pour alimenter l'imagination d'un meneur de jeu capable de combler les trous.

Exceptée la guerre opposant les titans aux dieux, et la création d'une multitude de monstres pour anéantir les espoirs de l'humanité, on ne savait pas grand-chose de Scarn, le monde dans lequel s'inscrit *Ghelspad*, le premier continent décrit dans ce livret assez mal illustré. Outre l'histoire, ponctuée par les guerres territoriales, et la topographie des lieux modelée par les titans, ce manuel se concentre sur la cosmologie et les différentes nations et organisations qui font la vie politique de Ghelspad.



Malgré l'emprisonnement des titans, l'ambiance n'est pas à la franche rigolade. À elle seule, l'Hégémonie Calastiane a déjà conquis près de la totalité du sud-est du continent. Et ce ne sont pas les alliances qu'elle vient de signer qui vont améliorer les choses… La présence de cités-états dirigées par des nécromanciens et peuplées de morts-vivants rajoute incontestablement à l'ambiance, tout comme ces elfes noirs dont personne ne sait rien (à part les nains ?) et ces tribus orques qu'on évite sagement.

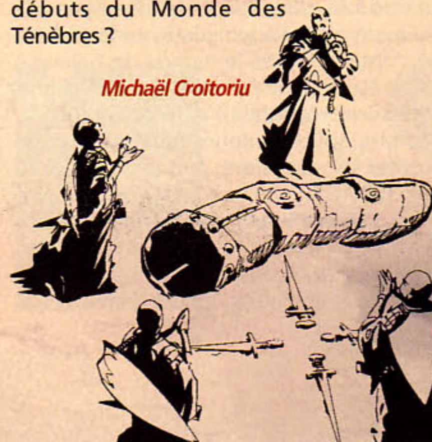


Mais ne nous emportons pas car, malgré la qualité du *Scarred Lands Gazetteer : Ghelspad*, l'exhaustivité est loin d'être au rendez-vous. Ce rapide survol du continent peut certes convenir à un meneur de jeu confirmé mais, en aucun cas, à un débutant à la recherche d'un univers où construire sa propre campagne. D'ailleurs, quand est-ce que Sword & Sorcery se décidera enfin à publier des scénarios ? Les gens de White Wolf commettront-ils la même erreur qu'aux débuts du Monde des Ténèbres ?

Michaël Croitoriu

Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Sword & Sorcery Studios
75 F ● Disponible







Supplément en anglais pour GURPS
Edité par Steve Jackson Games
139 F ● Disponible

GURPS Low Tech



Malgré ce que peut laisser penser la quatrième de couverture, cette extension pour *GURPS* sort un peu des interminables listes d'armes et d'armures auxquelles nous ont habitué les autres suppléments "tech". En fait, on en apprend autant sur le mode de vie (médecine, voyage, nourriture) que sur la façon de faire la guerre dans les périodes choisies et c'est tant mieux. Ce supplément est le lien entre *GURPS Ice Age* (la préhistoire) et *GURPS High Tech* qui commence au milieu du Moyen Âge. Pour les puristes de *GURPS*, cela donne toute la technologie et les civilisations qui vont du TL0 au TL3. Le supplément est truffé de bonnes idées, comme quelques précisions sur des "erreurs" dans le TL du jeu (par exemple, la construction des pyramides au TL de l'époque est carrément impossible si on suit les règles au pied de la lettre). Encore plus sympa, on trouve la fiche de personnage de certains "vestiges" célèbres (femme retrouvée dans un bloc de glace, homme momifié naturellement dans des tourbières. Fun !) Côté technique, on trouve des tas de compétences qui permettent de palier les problèmes techniques de l'époque (combattre et chevaucher dans l'Antiquité, avant l'invention de la selle, n'est pas une chose aisée, c'est certain). L'inévitable liste des armes et armures est entièrement paramétrable. Une hache reste une hache, mais elle cause des dommages différents (et est plus ou moins facile à casser) selon les matériaux qui la composent (os, pierre taillée, pierre polie, bronze, métal, etc.). On trouve même des tas d'options qui raviront les fans de technique : on peut rajouter des points, des crochets et des doubles-lames à presque toutes les armes. On se serait par contre bien passé des statistiques de tous les véhicules (surtout des bateaux en fait) dans un format qui rappelle bien trop le très indigeste *GURPS Vehicles*. Mais à part cela, c'est du tout bon pour ceux qui s'intéressent à ces périodes historiques anciennes.

Croc

Le Moindre Mal



Les scénarios de tournoi sont décidément à la mode, puisque après *No Man's Land* pour *L'Appel de Cthulhu*, c'est au tour de *L5A* de se prêter au jeu. Une série de crimes odieux menaçant l'autorité d'un seigneur du Clan du Crabe emmène nos samurai à deux pas de la forêt Shinomen. Le marais qui terrorise la population n'est malheureusement qu'un des nombreux visages du mal, contre lequel les PJ devront lutter. Car ce scénario est bien plus qu'un simple salle/monstre/trésor et, quelle qu'en soit l'issue, les samurai devront remettre le couvert - tous les éléments sont réunis pour bâtir une campagne digne de ce nom. Un dernier détail : le choix des personnages à utiliser dans cette aventure. À moins que vos joueurs n'en créent spécifiquement pour ce scénario, je ne saurais trop vous recommander de vous replier sur les prétirés fournis, d'autant plus si vous avez un cavalier du Clan de la Licorne dans votre groupe.



Michaël Croitoriu

Scénario pour L5A en français ● Édité par Siroz Productions ● 79 F ● Disponible

Los Vagos

Jusqu'à présent les différents guides décrivant les sociétés secrètes de Théah nous plongeaient dans un univers sombre et malsain, peuplé de créatures non-humaines et de conspirations maléfiques planétaires. Et, à l'inverse, les guides de nations nous permettaient de découvrir un aspect du jeu plus traditionnel, et plus proche des films de cape et d'épée. *Los Vagos* s'inscrit plutôt dans cette deuxième tendance. Grâce à cet ouvrage, vous pourrez enfin découvrir les secrets qui se cachent derrière le masque blanc de ce héros populaire castillan. Vous y trouverez de nombreux complots contre cette fière nation qu'est la Castille et contre son jeune roi, vous rencontrerez certains des plus nobles personnages de ce vieux royaume, et vous apprendrez à lutter contre les deux plus terribles adversaires qui soient : la Montaigne de Léon Alexandre et la très sainte Inquisition. Indispensable, incontournable, ce supplément est l'outil idéal pour créer une parfaite campagne digne de maître Dumas lui-même.







Geof.

Supplément en anglais pour 7th Sea
Édité par AEG
140F ● Disponible

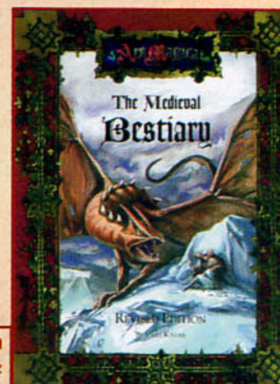
The Medieval Bestiary [édition révisée]

En règle générale, l'arrivée d'un nouveau bestiaire est un moment unique pour un meneur de jeu. Il se dit "Chouette ! Plein de monstres à mettre dans la tronche de mes PJ !" Et effectivement, là il y en a des gros… des monstres. La présentation du livre est très soignée, malgré la présence d'illustrations parfois brouillonnes, la table des matières et l'index permettant de trouver rapidement le monstre ou l'animal dont on a besoin. Le livre fourmille aussi d'idées de scénarios, de rumeurs et autres citations qui l'aident à s'ancrer dans l'Europe Mythique *d'Ars Magica*.
Mais, car il y a un mais de taille, la richesse de ce bestiaire est aussi sa faiblesse. Ici, on tombe dans l'exagération. En jetant un rapide coup d'œil au sommaire, on s'aperçoit vite de la présence d'animaux très communs et franchement inutiles dans un tel ouvrage. A-t-on vraiment besoin d'un exposé d'une page entière sur les vers de terre et de caractéristiques pour l'esturgeon ou le pélican ? À moins d'avoir des joueurs qui haïssent la nature et qui tuent le moindre hérisson qui passe…
Néanmoins, il faut admettre que dans la masse de bestioles de tous poils, il y en a un certain nombre qui sont utilisables en jeu. À noter aussi, l'intéressante bibliographie, qui nous permet d'en savoir plus sur les créatures de légendes, le principal intérêt de ce livre.



Gaëtan Bothorel

Supplément en anglais pour Ars Magica
Édité par Atlas Games ● 180 F ● Disponible



Clanbook : Followers of Set

120 F - Dispo

Le *Clanbook : Followers of Set* est le dernier paru de la longue cohorte des livres de clan, revisités à l'occasion de la 3e édition. Si on ne présente plus les disciples de Set, il est clair que leurs motivations et leur organisation en tant que clan restent parfois obscures pour le meneur et par là même pour le joueur incarnant un Setite. C'est avec un petit *a priori* négatif que j'ouvrais ce supplément, partant du principe qu'une petite centaine de pages (70 en fait) seraient insuffisantes à décrire des vampires aussi complexes et retors que peuvent l'être les Setites. Les auteurs s'en sont pourtant très bien tirés, avec une partie sur l'histoire du clan fort bien pensée et instructive, et des informations sur l'organisation du clan et les différents cultes qui le sont tout autant. De nouveaux pouvoirs, la Thaumaturgie setite et des voies particulières à ce clan viennent étoffer un supplément de bonne facture, qui devrait satisfaire toutes les exigences.



backstab Score

Cédric Magot

Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade
Édité par White Wolf

Clanbook Ravnos [édition révisée]

Dans l'ombre de l'ombre

backstab Score

Je viens de terminer *Veil of Night* et j'avoue qu'en lisant ce *Clanbook*, la chute est plutôt rude. Construit de façon classique, il souffre d'un manque d'originalité qui rend même son historique insipide. Ainsi, on apprend que les Gangrels sont les petits frères des Ravnos, et on passe à autre chose sans même exploiter un peu plus la révélation. Les seules véritables informations tiennent sur deux pages : la description de la Semaine de Cauchemar, qui a ratatiné le clan au point de presque le détruire, et la clarification des mécanismes de la Chimestry, la discipline spéciale des Ravnos. Le reste n'est que remplissage pour le *Mind's Eye Theatre*, des archétypes d'un intérêt douteux et des nouveaux traits. Sauf si vous jouez ce clan (auquel cas, ce supplément est très utile), vous pouvez oublier ce *Clanbook*, probablement le moins réussi de la série rééditée.

Benoît Attinost

Supplément en anglais pour Vampire ● Édité par White Wolf ● 110 F ● Disponible

Veil of Night

Poignard d'or JDR

Un bijou oriental

Pour beaucoup de joueurs de *Dark Ages*, le Moyen-Orient se résume à baffer du Sétite, fuir devant des Assamites et parler des Croisades. Avec *Veil of Night*, c'est terminé. En 224 pages bourrées à craquer d'informations, vous aurez de quoi non seulement faire visiter à vos vampires les royaumes musulmans, mais surtout vous pourrez faire toute une chronique avec des vampires islamiques.

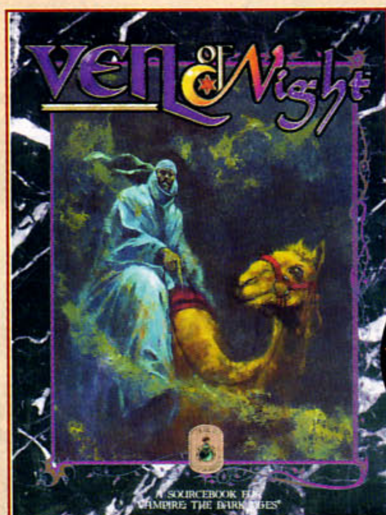
Un nouveau monde

Car dès les premières pages, on comprend qu'il ne s'agit pas d'un "Islam by Night", mais d'un univers complet et complexe. Les quatre premiers chapitres (149 pages) décrivent par le menu l'empire du croissant, en s'attachant à deux axes forts : la religion et la guerre. C'est un peu réducteur, mais d'un autre côté ce sont bien la foi et le glaive qui font l'histoire. Première constatation (chapitres 1 et 2), nous sommes en présence d'un supplément très bien documenté. En le refermant, on a la même impression qu'après avoir lu le bouquin sur les croisades vues par les Arabes (NDLR : *Les Croisades vues par les Arabes* d'Amin Maalouf (J'ai lu, 35 F). Puis, doucement, on glisse de la réalité à l'envers du décor (l'histoire, le monde, les clans). On s'aperçoit alors que malgré un fort dépaysement, les mécanismes de manipulation qui prévalent pour l'Europe sont les mêmes ici. Les vampires manipulent les humains et se manipulent les uns les autres. Innovant mais pas complètement différent, la force de *Veil of Night* est que le joueur ne sera jamais perdu.

Un monde caché

D'ailleurs, on retrouve presque tous les clans connus du jeu, dotés de nouveaux noms (rebonjour les Al-Amin ou les Salubris et coucou les Laibon), de nouvelles philosophies et d'enjeux différents. Seuls les Tremeres, les Ventrues et les Tzimisces disparaissent (pour le moment). Le supplément continue en développant la création de personnage musulman. On découvre la magie locale (le Sihr) mais aussi de nouvelles armes, la gestion de la foi (très forte car jeune) pour retourner à du background pur en plongeant au cœur de *Damas by Night* (40 pages de règles en tout). Il y a tellement à dire sur ce supplément que je n'ai pas la place de répéter qu'il est d'une qualité rarement atteinte par le Loup Blanc depuis des années. C'est un pur joyau, intelligent, riche et raffiné, à l'image de l'univers qu'il décrit.

backstab Score



Benoît Attinost

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages ● Édité par White Wolf ● 180 F ● Disponible

Rokea



J'veux du poil sous l'bras !

Il est parfois difficile de revenir sur une première impression. Et à l'ouverture de *Rokea*, lorsque je suis tombé sur les dessins de requins avec des p'tits bras et des mollets musclés, un bon boss de fin de niveau pour Scoubidou en quelque sorte, je me suis dit que White Wolf ne devait vraiment pas aimer son public. *Rokea* propose un système de création de personnage, un imposant historique et même un scénario (rare !) afin de jouer des requins-garous. Les auteurs sont allés au bout (du ridicule ?), présentant une cosmogonie parallèle à celle de *Werewolf*, propre aux océans, avec de pâles copies du Tisseur, du Sauvage et du Ver. Beaucoup de mal pour rien… Si *Rokea* est réalisé de manière très "professionnelle", le fait même de jouer des gros poissons associaux, ultra violents et paranoïaques, ne devrait guère intéresser les joueurs du Monde des Ténèbres. Surtout lorsqu'on sait qu'ils ne veulent pas se mélanger aux autres changeformes. Les auteurs s'en sont rendu comptes eux-mêmes. En introduction du scénario (prétexte à une baston contre des Qyrl, les Rokea du Ver), ils admettent que vous aurez du mal à utiliser autrement *Rokea* qu'en *one shot*. En tout cas, je lui décerne le poignard du mauvais goût.





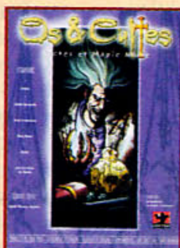
Raphaël Moumat

Supplément en anglais pour Werewolf ● Édité par White Wolf 145 F ● Disponible

Os & Cultes



Jusqu-là j'ai toujours encensé la gamme *Zombies*. Ce supplément qui fait le tour des sociétés secrètes (sérieuses, parodiques ou novatrices) est aussi carré que les autres, toujours bien illustré et sans trop de fautes (un peu plus que la moyenne tout de même). J'ai une pré-version en main, ce qui est plutôt heureux puisque je n'ai pas à supporter le rouge qui pique les yeux des fonds de page. Et pourtant, je suis relativement déçu. En fait, mis à part les Gemmologistes, l'ensemble des sociétés secrètes décrites ici souffre d'un manque d'originalité patent. C'est complet, plutôt bien documenté, mais ça ne casse pas trois pattes à un canard. Tout ce qui est écrit, n'importe quel joueur ou "meujeu" aurait pu le trouver sans trop se casser la tête en écrivant son scénario. Il manque ce petit quelque chose de plus qu'on avait avant, et qui fait qu'on se trouve plus devant un catalogue de la Déroute© que face à une vraie source d'inspiration. Désolé les gars, peut mieux faire.
Merci à Juda Prod de nous avoir fournie une pré-version de ce produit.



© Benoît Attinost

Supplément en français pour Zombies ● Édité par Juda Prod ● 199 F ● Dispo.

Killing Streets

120 F - Dispo

**J'avoue que je m'attendais au pire, malgré l'intérêt du sujet : les bas-fonds des villes d'Orient.
White Wolf est friand de suppléments sur des thèmes généraux à la limite du hors sujet (voir par exemple *The Ashen Thief* ou *The Ashen Knight* pour *Vampire : The Dark Ages*). Cette fois-ci, ce sont les familles de Triades et de Yakuza qui sont développées sous tous les angles - histoire, organisation, activités. Un chapitre revient sur leur rôle au sein des Cinq Cours, présentant des PNJ humains et Kuei-jin selon leurs origines géographiques. Premier regret : le background développé dans *Tokyo* et *Hong Kong by night*, villes qu'ont l'habitude de fréquenter les PJ, n'a pas été réutilisé et le conteur se perd en vagues généralités difficilement exploitables.
Plus intéressants, des passages entiers vous livrent les liens séculaires entretenus par les Kuei-jin et les différentes pègres orientales, avec en toile de fond les conflits entre les jeunes et les mandarins. Enfin, quelques règles et conseils de jeu anecdotiques viennent ponctuer le tout, avec en cerise… cinq trop courtes pages (second regret) sur le *Broken Mirror*, passage entre le Monde des Ténèbres et les Royaumes Yomi. *Killing Streets* est plus un livre d'histoire qu'un réel supplément de JDR. Dommage…**





Raphaël Moumat

**Supplément en anglais pour Kindred of the East
Édité par White Wolf**

Book of Lost Houses : The Second Coming

Pour vivre heureux…

Oui, cher conteur, voilà enfin la description des cinq maisons restées en Arcadia lors de l'explosion de Glamour ! À l'heure de la guerre de succession ouverte en Concordia, elles vont faire pencher la balance en faveur de l'une des deux Cours. Celle des Unseelie est bien représentée, puisque trois des maisons décrites (Aesin, Daireann et Varich) lui ont prêté allégeance alors qu'une seule s'est ralliée aux nobles Seelie (la maison Beaumayn). Quant à la maison Scathach, elle reste en balance entre les deux, souhaitant avant tout défendre le Songe. Chaque chapitre est dédié à une maison, avec son historique, ses personnages marquants ainsi que des additifs aux règles (nouveaux historiques, dons…). Les légendes et les idées d'intrigue sont passionnantes, portées sur des ressorts dramatiques (vengeance, amour, haine…) suffisamment bien amenés pour passionner les joueurs. Ces maisons discrètes ont su garder des traditions fortes et ses membres auront un poids déterminant lors de la Guerre de Concordia. Un supplément à la hauteur des attentes, mais vous avez intérêt à limiter la présence de Sidhes autour de la table, sous peine de lasser les joueurs d'autres types de Kithain.





Raphaël Moumat

**Supplément en anglais pour Changeling : The Dreaming
Édité par White Wolf
145 F ● Dispo.**

Mage l'Ascension (seconde édition révisée)

Mage a la réputation d'être le jeu le plus compliqué de la gamme World of Darkness. Ce n'est pas complètement faux. Mais comme les jeux très riches, rien ne vous oblige à tout prendre en compte dès la première partie. Rien ne vous oblige à passer à côté d'un des meilleurs jeux du moment.



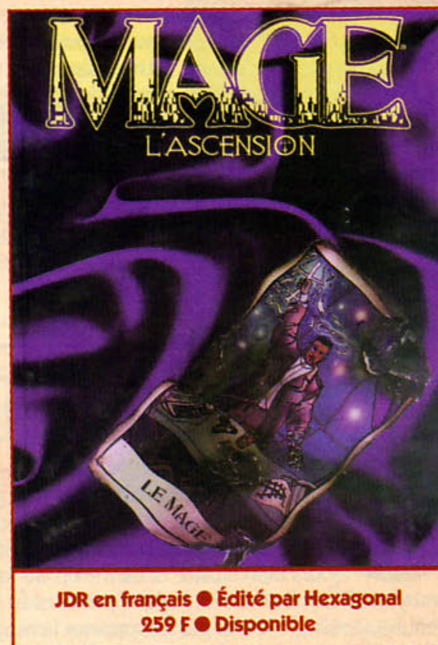
Love Under Will

Le monde n'est que la somme des structures mentales de la masse pensante. Les humains croient aux dragons ? Les dragons existent. Les humains pensent que les dragons sont des légendes, les dragons disparaissent. Les Dormeurs (les non-mages) se plient à la réalité qu'ils connaissent et qu'ils renforcent en y croyant (un peu comme un placebo qui fonctionnerait vraiment). Les Mages, eux, possèdent un Avatar en eux, c'est-à-dire que quelque chose s'est éveillé au fin fond de leur âme et que cette chose leur permet de modifier la réalité statique (ou tout du moins d'essayer de le faire). Leur volonté s'oppose à la réalité, et la réalité se défend. Une fois ce principe compris, vous savez jouer à *Mage*. Car parmi les Éveillés, il existe plusieurs factions. Les Traditions, auxquelles appartiennent les PJ, sont autant de témoins d'une réalité passée (par exemple, le Choeur Céleste avait le pouvoir à une époque où la religion faisait loi). Les Conventions, qui par la science sont les maîtres du monde actuel. Les Maraudeurs, qui défendent avec fureur le chaos (le Sauvage des Garous) et enfin les Nephandi qui vouent leur existence à la corruption et à la destruction (le Ver). Les Traditions et les Conventions se sont livrées jusque-là une guerre sans merci, pour la suprématie d'une part, mais surtout pour amener l'homme à un état de conscience supérieur : l'Ascension.

Modification des structures

Et c'est là qu'on arrive à cette fameuse nouvelle édition. Je passe sur le fait que *Mage* est sans doute le plus beau jeu de la gamme : que ce soit les suppléments ou l'écran, tout est magnifique. La traduction semble correcte (Pourquoi Akashite et pas Akashic, cela reste un mystère). Même si la maquette semble sur certaines pages oublier l'existence de marges, tout cela reste du bon travail.
Pour ce qui est des changements, c'est une simplification de la simulation des effets magiques et un renforcement de la résistance de la réalité. Pourquoi ? Parce que l'évolution majeure du monde est la fin de la guerre de l'Ascension. La Technocratie a gagné... mais les humains s'en moquent. Les mages commencent à comprendre que l'homme se fiche d'être amené à l'Ascension et que le combat était vain. Les Excavés avaient raison, tout ceci n'est qu'une vaste plaisanterie et si l'homme doit progresser, il le fera lui-même. Du coup, les motivations changent et les mages cherchent avant tout à résister à l'extinction et s'occupent de leur propre survie. Un monde plus sombre donc, où les joueurs ont des pouvoirs bridés et se retrouvent le plus souvent livrés à eux-mêmes. Du coup, si on perd en espoir, on gagne en réalisme et les Mages se rapprochent un peu plus des hommes. On est loin du Loup-Bourrin-Garou ou du Vampire-nombriliste. Avec la quarantaine de suppléments sortis, le bel avenir de ce jeu, ses alternatives historiques et le talent de ses auteurs, vous pouvez acheter *Mage* les yeux fermés. C'est un gros investissement de temps, mais un jeu d'une profondeur rarement atteinte.

Benoît Attinost



JDR en français ● Édité par Hexagonal
259 F ● Disponible



Mage et Magicien (d'Hermès à Tremere)

La capacité des Mages à modifier l'univers est innée. L'Avatar est une sorte de filtre qui leur permet de violer la réalité (avec tous les risques que cela comporte). Un magicien, lui, est obligé de séduire la réalité par des rituels pour qu'elle accepte de se modifier. Sans ces objets transitionnels ou ces rituels, elle reste statique. Ils doivent être assez "convaincants" pour fonctionner. Quand les mages de l'Ordre d'Hermès voulurent comprendre comment les vampires échappaient au Paradoxe, ils devinrent à leur tour des êtres de la nuit. Leur Avatar, ne pouvant rester dans un corps mort, est allé se réincarner ailleurs, leur faisant perdre tous leurs pouvoirs et les obligeant à faire de la magie comme de vulgaires sorciers (la Thaumaturgie). Une leçon chèrement payée par Tremere et ses compagnons.



Obsidian

Depuis le temps que, fièvre millénariste oblige, la plupart des jeux fantastiques et d'horreur nous promettent la fin des temps, voilà qu'elle arrive enfin. Avec Obsidian, prenez un aller simple pour un futur sans retour.

Sympathy for the devil

Si les meilleurs experts, Monsieur $alade en tête, nous avaient prédit que la fin du monde résulterait d'une guerre thermonucléaire globale, c'est qu'aucun d'entre eux ne soupçonnait qu'il fallait comprendre la prophétie de l'Apocalypse d'une manière beaucoup plus littérale. Le 31 décembre 2026 en effet, c'est bien l'Enfer lui-même qui débarqua sur Terre. À travers ce premier portail, ouvert en Californie, et bientôt suivi de plusieurs autres, les neuf Cercles infernaux vomirent sur notre planète radiations, virus et hordes démoniaques. Aujourd'hui, après tout juste un peu moins de



trois siècles de génocides et de destructions massives, l'humanité, qui a frôlé d'un cheveu l'extinction, se terre dans la Zone, une micro-société survivaliste, repliée à l'abri de gigantesques fortifications édifiées sur la côte est des États-Unis. À l'intérieur, une dictature corporatiste, à l'extérieur, les Terres Dévastées, un environnement particulièrement hostile.



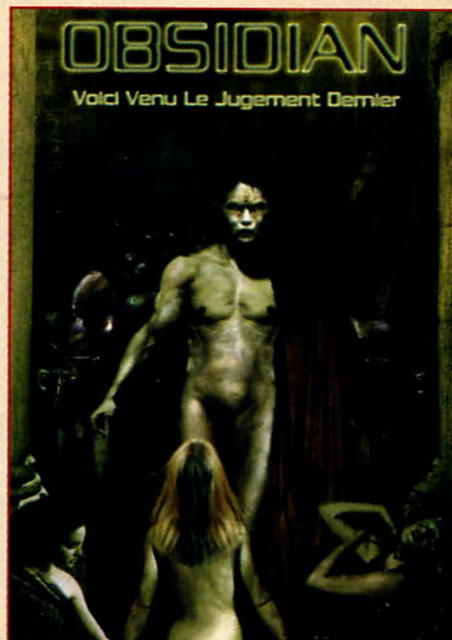
Coincés entre les deux, les personnages, humains plus ou moins modifiés par la technologie et la magie, qui veulent survivre, voire - pourquoi pas ? - changer le monde (même rien qu'un peu).

Darkest Earth

Si son background, par ailleurs extrêmement riche, fait irrésistiblement penser à celui de *Dark Earth*, *Obsidian*, plus sombre, plus violent, plus désespéré aussi, impose d'emblée sa forte personnalité. Car s'il est vrai que l'un comme l'autre privilégient l'angle mystico-religieux dans leur approche du genre post-apocalyptique, *Obsidian* cultive pour sa part un cyberpunk franchement horrifique, là où *Dark Earth* s'épanouit dans un steampunk fantastique nettement plus léger. Dans la Zone, corporations et technologies de pointe, robotique et cybernétique en tête, côtoient magie rituelle et pouvoirs mystiques, un cocktail savamment dosé auquel seul *Shadowrun* s'était jusqu'ici risqué. Mélangeant les genres, *Obsidian* module les ambiances, même si, c'est évident, l'ensemble demeure plus noir que gris. Surtout, le jeu surprend par sa souplesse, car, de l'horreur survivaliste pure au bon vieux cassage de monstres, toutes les approches semblent permises. Et quand je vous aurais dit que ce livre de base est illustré d'une superbe couverture du grand Christopher Shy, qui plus est débarrassée du pagne politiquement correct qui affublait sa version américaine, et que la nouvelle d'introduction est signée de l'écrivain Robert Weinberg, vous saurez enfin qu'*Obsidian* est un jeu à ne manquer sous aucun prétexte.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)







JDR en français
Édité par le 7e Cercle
239 F
Sortie prévue le 7 juin

La (future) gamme française

Ceux qui connaissent déjà *Obsidian* doivent savoir que le livre de base français ne reprend pas le texte de la première édition américaine, mais bien celui de la seconde, qui devrait paraître incessamment sous peu aux États-Unis, chez Apophis Consortium. Notez également qu'elle se distingue par l'ajout d'un scénario d'introduction inédit, écrit par Micah Skaritka, l'un des concepteurs du jeu. Il remplace plusieurs passages consacrés aux Daemons et autres Cercles de l'Enfer, qui bénéficieront chez nous d'une publication sous forme de supplément. Celui-ci s'appellera *Arkanes*, et sa sortie est prévue pour juin. Il sera suivit d'un écran (août), contenant un nouveau scénario de Skaritka, puis, en septembre, de la traduction, sous le titre Terres Dévastées, du supplément *Wasteland*. Une campagne de conception française se profile également à l'horizon, sans qu'aucune date de sortie ne soit toutefois encore arrêtée.
Pour finir, ajoutons que différentes aides de jeu, ainsi que deux scénarios signés Thomas Paccalet, l'auteur de la dite campagne, seront bientôt disponibles sur le site.
www.7emecercle.com



Inquisitor

Les mauvaises langues disent qu'Inquisitor est un non-jeu. Une sorte de truc bâclé qui ne sert à rien. Mais je ne suis pas de ceux-là. Inquisitor n'est pas un jeu. C'est un outil. Pour ceux qui connaissent GURPS, ils savent de quoi je parle. Pour les autres, va falloir que j'explique plus en détail.



Il fait trop chaud pour travailler

Parce que travailler, il va falloir si vous voulez le substantifique jus contenu dans *Inquisitor*. En effet, il va vous falloir customiser vos figurines, créer des décors énormes (échelle au 54 mm oblige), apprendre des règles très complexes et trouver des joueurs qui ont le même "*mood*" que vous. En effet, *Inquisitor* est un jeu de combat, mais qui n'a d'intérêt que si les joueurs sont là pour se raconter des histoires. Quelles histoires ? Celles d'inquisiteurs impériaux, bras droits de l'Empereur, mais qui ont tellement été au contact d'horreurs qu'ils sont tous un peu tcharbés, paranoïaques, et qui voient le mal partout. Dans un JDR, cela aurait donné une ambiance gothique et sordide, de trahisons et de mesquineries. Autant dire qu'il n'aurait pas amusé grand monde. Mais en tant que jeu de combat avec figurines, ça peut le faire.

Le jeu lui-même

Il est du genre méga simulationniste. Rien qui ne puisse effrayer un joueur de *Space Opera* ou de *Chivalry & Sorcery*, mais les petits d'jeunes (d'un autre côté on s'en fout, je les hais) risquent de tomber du haut de l'armoire devant tant de paramètres à prendre en compte. N'empêche que la répartition des dommages et la gestion des actions sont très intéressantes. Allez, je vous l'explique pour que vous vous fassiez une idée : chaque joueur décrit ce qu'il fait durant le tour et ensuite il jette un certain nombre de dés, pour savoir si oui ou non il va pouvoir tout réaliser. Très con de se retrouver l'arme au poing devant un ennemi, mais incapable de tirer avant lui. C'est un peu aléatoire mais rapide et fun. Bien entendu, il y a des exceptions (et pas qu'une) : on peut garder des actions en réserve, on peut changer d'avis, etc. Le tout a visiblement bien été testé même si, je le répète, ceux qui n'aiment pas dépendre du jeu d'un dé feront un peu la tête (mais jouent-ils encore aux jeux Games Workshop).

backstab Score ★★★

Zéro défaut ?

Oh ! que non. Le principal est d'ailleurs qu'avec ce changement d'échelle, il va être super compliqué de convertir les quinze figurines présentées dans le jeu (et qui vont sortir assez rapidement). Même s'il est certain que Fanatic Press va s'empresser d'y remédier. Mais ces produits sont souvent difficiles à trouver en France… De plus, le bouquin est peut-être imposant mais il est loin d'être exhaustif : on parle de l'Ordo Xenos et on a même pas les caractéristiques d'un tyranide (même hybride) à se mettre sous la dent. Sans parler des orks et des eldars. *Inquisitor* peut devenir une petite merveille mais Games Workshop doit nous aider à développer tout ça… On peut pas tout faire quand même, on est client !

Je vais t'en mettre une dans le cœur de cible

Ce qui est encore plus étonnant, c'est que Games Workshop vieillit carrément l'âge théorique de ses acheteurs. Le jeu n'est pas plus violent que *WH40K* mais l'ambiance est bien plus noire, et on a même droit à un peu de cul avec des assassins au look sado-maso. Un régal pour les fans de *Hellraisers* et autres films d'horreur "esthétiques".

Quelques derniers trucs pour la route

Le jeu lui-même coûte 240 balles et les figurines entre 120 et 160 F. Moi je trouve cela plutôt sympa, surtout qu'on n'utilise rarement plus de deux ou trois figurines chacun. Le "meneur de jeu" devra en avoir un peu plus, mais j'espère que les joueurs vont se cotiser pour lui en payer quelques-unes. La plupart des figurines sont belles (le space marine est vraiment énorme) mais certaines sont un peu en dessous de ce que j'aurais aimé acheter (la nana policière cyber est un peu naze). Damien 1427 et le possédé Cherubael sont de futurs classiques, vous pouvez me croire…

Croc

Jeu avec figurines en français ● Édité par Games Workshop
240 F ● Disponible

Buffy™ contre les Vampires, Menace sur Sunnydale

Buffy



Très jolie maquette, et le thème ne manquera pas d'attirer l'attention des fans de cette célèbre série. Une partie de deux heures environ se joue de deux à six joueurs. Un joueur joue le Grand Maître des Vampires, et les autres incarnent les protagonistes de l'équipe des chasseurs de Vampires. Le but du Maître est d'atteindre son objectif en un nombre limité de tours. Il a pour ça une véritable armée de créatures pour contrer les autres joueurs. L'équipe de Buffy doit découvrir les indices nécessaires à la confrontation finale (l'arme pour détruire le Maître, le lieu où il se cache, son objectif et son identité) en moins de temps que le Maître n'a pour atteindre son objectif. Si c'est le cas, on retourne le plateau de jeu pour le combat final entre l'équipe de Buffy et le Maître et ses acolytes. De quoi passer une bonne soirée entre fans, mais j'ai bien peur qu'une fois les quatre scénarios joués, le jeu s'essouffle...







François Alix

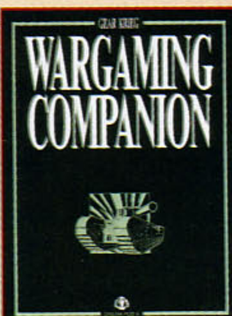
Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
288 F ● Disponible

Gear Krieg Companion



Franchement, le jeu de base ne m'avait pas convaincu : pas assez fun, trop proche de la réalité, robots pas assez présents, etc. Mais je change presque entièrement d'avis devant de si bonnes choses. Bon, ce n'est pas encore le Weird West mais on s'approche tout doucement de ce que doit être *Gear Krieg* pour espérer sortir du lot : un subtil mélange entre réalité et délires dans un style pulp bien senti. Cette fois-ci, au milieu de plein de petits trucs historiques on a droit aux unités de zombies créées par les japonais et aux troupes d'assaut qui utilisent des réacteurs dorsaux, le tout avec des scénarios quasi historiques qui vont avec. Bon, tout n'est pas intéressant c'est vrai, mais on appréciera aussi quelques petits précis historiques pour les fans du jeu qui ne sont pas nécessairement des passionnés de la Seconde Guerre Mondiale. À acheter si vous avez été déçu par le jeu de base. En attendant la suite...

Croc



Supplément en anglais pour Gear Krieg
Édité par Dream Pod 9
120 F ● Disponible

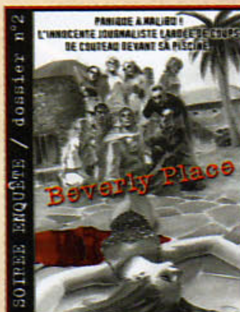
Beverly Place

Andréa est morte, trop dur pour elle !

La dernière *Soirée Enquête* risque d'avoir un certain succès (même d'estime, elle ne laissera pas indifférent). En effet, elle est à mi-chemin entre *Beverly Hills* (à moins que cela ne soit *Melrose Place*) et Scream. Un *slasher movie* à la sauce rose bonbon. On retrouve donc les poncifs du genre, délicieusement gnangnan, que vous devrez incarner : le capitaine de l'équipe de football, la pétasse, le rebelle, le chanteur de boys band, la candidate à l'élection de la présidence de l'association des étudiants, etc. En gros, il suffit de mélanger *Scream 2* et *Scream 3* pour avoir une petite idée des personnages. Tout ce petit monde se retrouve chez Andréa (dans une somptueuse villa) et là, c'est le drame... Bon. C'est là pour moi que c'est le drame. Si j'en dis plus, c'est que j'en dis trop mais si je vous dis que c'est très très très bien sans argumenter plus, ça va pas le faire (et pourtant c'est très très très bien). Intéressons-nous donc aux mécanismes. Tous les personnages ont des "Points d'Action". Ils peuvent à tout moment les utiliser, pour fouiller des pièces, chercher des renseignements ou examiner le corps, pour leur compte ou pour le compte d'une autre personne ("si tu ne vas pas fouiller la cave, je dis que c'est toi qui a volé la trottinette de Totor lorsque vous aviez deux ans"). De nombreux indices accompagnent la boîte et l'organisateur aura à en fournir quelques-uns (rien de bien compliqué). On peut regagner des PA en jouant bien son rôle, ou en faisant quelque chose d'aussi intelligent qu'imprévu (Aïe...). Tous les joueurs doivent donner un minimum d'information aux autres et c'est seulement en recoupant le tout qu'on peut trouver la solution du mystère. Bref, un système dynamique et qui fonctionne.

Mon seul doute quant à cette *Soirée Enquête*, porte sur le public visé. Si vous l'organisez, peut-être que la première fois vous devriez vous adresser à des joueurs habitués, pour voir comment ils réagissent. Il faut parfois faire preuve d'un minimum de *roleplay* et ce n'est pas facile pour tout le monde. De plus, il n'est pas évident que le côté "second degré" soit compréhensible par tous (*Scream* n'est pas la panacée pour tous et certains ne savent même pas ce qu'est un *slasher movie*). À tester, donc, et probablement à approuver parce ce que c'est top méga hypra cooool !

Benoît Attinost

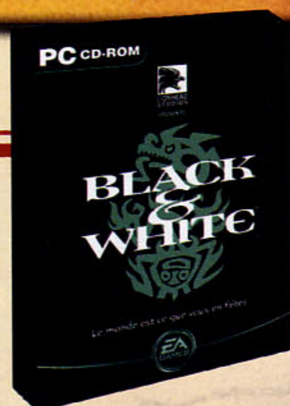


Une Soirée Enquête en français
Éditée par Siroz ● 159 F ● Disponible









Black & White

Moulineux a toujours sorti des jeux bizarres. Et pour être bizarre, Black & White l'est assurément, au moins tout autant que le look de sa boîte : totalement blanche ou totalement noire selon la version que vous choisissez (et en fait, le programme à l'intérieur est le même). Voyons donc ce que contient cette pochette de DVD blanche...



Jeu vidéo en Français ● Édité par Electronic Arts
349 F ● Disponible

Un bien bel univers

Le monde de *Black & White* est représenté entièrement en 3D et les cartes vidéos les plus puissantes seront à la fête : des montagnes, des mers, des forêts, le tout de toute beauté. Les petits personnages qui y vivent sont des sortes de croisement entre un hobbit et un podling. Donc, cons et mignons comme il se doit. Vous incarnez un dieu (on ne voit que sa main) et votre but est d'agir afin que les petits bonhommes croient en vous et augmentent votre puissance. Pour cela, vous avez à disposition la main dont nous avons parlé, un monstre et des pouvoirs magiques. Prenons ces trois éléments l'un après l'autre.

Il suffira d'un signe

La magie, dans ce jeu, est assez originale : pour la faire fonctionner il faut tracer dans l'air avec votre main (et donc votre souris) un signe cabalistique différent pour chaque prodige. Plus le symbole à tracer est compliqué, plus le pouvoir est puissant. Cela vous permet de frapper les ennemis de votre peuple, ainsi que d'améliorer la vie de vos suivants. Si vous lancez des sorts et que votre monstre vous observe, il peut aussi apprendre à les lancer (pour le meilleur, et pour le pire bien entendu, si votre monstre est mal élevé).

La main de dieu dans ta gueule

Le pointeur du jeu n'est autre que la main du dieu que vous représentez. Il vous permet d'agir sur le monde que s'offre à vous. Tirer et pousser permet de déplacer le décor et "prendre" vous permet d'agir proprement dit : arracher des arbres, soulever des bonshommes, les jeter, ramasser du matériel, etc. Mais elle sert aussi à ouvrir les parchemins qui parsèment le monde, et qui sont autant de missions à accomplir pour progresser dans le jeu. Le tout est présenté dans un tutorial vraiment génial. En un mot comme en cent, cela ressemble fortement à *Populous*. Mais nous ne sommes pas au bout de nos surprises.



Le monstre du placard

En plus de votre main, vous recevez aussi un grand monstre que vous allez devoir éduquer puisqu'il représente votre émissaire dans le monde. Et là, pas de doute, on est à un croisement entre un tamagotchi et le jeu vidéo *Creatures*. Vous lui apprenez des choses, le récompensez quand il est sympa, le tapez quand il fait des bêtises, etc. Sans compter qu'au bout d'un moment le monstre grossit et que s'il est mal élevé, il peut vraiment vous causer bien des problèmes. Cette partie du jeu est particulièrement intéressante, mais il est difficile de la mener de front avec le soutien que vous apportez à ceux qui vous vénèrent. Heureusement, les pouvoirs magiques sont là pour vous aider. Certains dieux ennemis possèdent aussi des créatures et la vôtre sera bientôt amenées à les combattre, comme dans *Pokémon*. Notez que le jeu de base ne vous offre le choix qu'entre trois animaux (un tigre, une vache et un singe) mais que le site d'Electronic Arts permet de "débloquer" trois autres animaux cachés. Chacun possède ses propres capacités et ses dons basiques (même si on peut lui faire apprendre des tas d'autres choses, bien entendu).









Le bien et le mal

Mais le jeu ne s'arrête pas là : il vous offre une totale liberté de conduite vis-à-vis de ceux qui croient en vous. Les terroriser peut aussi bien fonctionner que les aimer. À vous de voir ce qui vous branche le plus. Le "Black & White" de la boîte en résumé... Que penser de ce jeu ? C'est vraiment une expérience nouvelle, un jeu à part, inclassable. Et il m'est bien difficile de savoir s'il va vous plaire. De mon côté, il m'a séduit mais il faut dire que j'aime les animaux et que je me prends assez souvent pour un dieu.

Croc

Fallout Tactics



Fallout (1 et 2) sont des JDR micro parmi les plus intéressants qui soient. Ils sont tous deux issus d'un premier opus, qui date de l'Apple II et qui se nommait Wasteland. Interplay nous offre ici un jeu de combat tactique situé dans le même univers, et qui utilise à la fois le même look et le même système de jeu. Quel intérêt ?

Une intro en béton

Après une intro délirante et qui rendra fou de joie tous les fans de *Mad Max 2* (une poursuite entre deux bagnoles blindées, une ville détruite, un humour bien décapant : le bonheur !), on entre rapidement dans le vif du sujet. Les voix et le jeu sont bien traduits. Les textes sont un petit peu ânonnés, mais on s'en contentera. Pour une fois qu'ils ne sont pas bourrés de fautes de traduction ! Le look du jeu est exactement le même que dans la série des *Fallout*. Autant dire qu'il commence légèrement à dater. On vous donne cependant rapidement votre première mission et le commandement de votre personnage et de deux PNJ : une sniper et un médic. Pas de quoi faire la guerre au monde entier (le reste du jeu permettra de recruter jusqu'à six personnages par aventure, parmi un choix très important).



Jeu vidéo tactique en Français
Édité par Interplay
349 F ● Disponible

Dans le vif du sujet



Vos personnages sont définis comme dans le JDR et disposent d'un large éventail de capacités, toutes plus intéressantes les unes que les autres (plus d'une cinquantaine en tout, sans compter les mutations et les programmes des robots de combat). Je plaisante : ces fiches sont bien trop complexes pour être faciles à analyser et à utiliser en cours de jeu. Les créateurs n'ont visiblement pas adopté le bon choix en ce qui concerne les options à enlever du JDR. Par contre, question matos, on trouve la dose de trucs divers :



des drogues, des machins qui guérissent mais surtout des armes, des armes et des armes. Autant que dans le JDR sinon plus. Le système de jeu (en tour par tour ou en temps réel) utilise un système de points d'actions, des pourcentages, des points de dommages, des critiques, enfin tout ce qui peut faire qu'un joueur de JDR passe un bon moment en terrain connu (cela rend d'ailleurs les combats assez sympa,



bien qu'ils soient rendus assez difficiles par une vue en 3D iso qui empêche souvent de calculer avec précision les lignes de vue).

L'aventure c'est l'aventure

Le premier scénario n'est pas des plus originaux et les suivants ne sont pas tous du meilleur tonneau. Les tableaux sont longs et les combats répétitifs dès la première aventure, c'est dire. L'ambiance des tableaux représente bien le côté post-apo de *Fallout*, mais perd tout son côté attachant en perdant son côté JDR. Franchement, les combats étaient même plus variés et plus intéressants dans *Fallout 1* et *Fallout 2*. Rien de bien réjouissant donc…

Les "plus produit" !

Le jeu va un peu plus loin que *Fallout* en proposant aux personnages de conduire et d'utiliser les véhicules qu'ils vont croiser, et ils pourront même monter et programmer des robots. Ils pourront aussi incarner des mutants de toutes sortes et même des animaux (des chiens). Mais tout cela ne suffit pas pour une raison bien simple et qui peut se résumer en deux mots : *Jagged Alliance*. En effet, lorsque l'on compare ce produit avec *Jagged Alliance* (1 ou 2 d'ailleurs), on reste vraiment sur sa faim : le système de jeu n'est pas meilleur, le thème est certes plus intéressant pour certains mais la gestion des phases "entre combats" est tout simplement ridicule par rapport à *Jagged*. Et donc le verdict sera sans appel : *Fallout Tactics* ne tient pas la route. Faites plutôt *Unfinished Business* (l'extension de *Jagged Alliance 2*), vous vous amuserez bien plus. Quant aux créateurs de *Fallout Tactics*, ils feraient mieux de bosser sur *Fallout 3*, ça nous permettrait de garder un bon souvenir de cet univers qui est l'un des plus complets et des plus riches des JDR micro (hors heroïc fantasy bien entendu).

Croc



Fear Effect 2, Retro Helix



Jeu vidéo d'aventure sur Playstation
Édité par Eidos Interactive
369 F ● Disponible

Près d'un an après la sortie du premier volet de *Fear Effect*, qui avait connu un franc succès, Eidos remet le couvert pour une suite qui n'en est pas une. En fait, ce nouvel épisode se déroule avant les événements du premier. Et c'est avec un réel plaisir que nous retrouvons Hana, "l'assassin au visage d'ange ", ainsi que ses deux acolytes Royce et Deke.

Une histoire à dormir debout (pour ne pas dire abracada...)

Vous commencez la partie en incarnant Hana, à qui on a confié une mission de la plus haute importance. Notre héroïne préférée est secondée par la belle Rain Qin, nouvelle venue dans la petite bande. Toutes deux doivent récupérer quatre séquences d'ADN dans un laboratoire secret, dirigé par l'inventeur du gène responsable d'une terrible maladie, le SIDEN. Et, bien entendu, tout va se passer de travers (tiens, tiens, c'est pas commun ça !). Au cours des quatre CD qui composent le jeu, vous incarnerez tour à tour chacun des personnages dans différents endroits, comme Hong Kong, New York, etc. Mais, que vient faire ce "Retro Helix" dans l'histoire ? Il s'agit en fait des 3% du génome humain qui n'ont toujours pas été identifié à l'aube du XXIe siècle. Ce serait en fait un vestige de notre passé "comme le coccyx ou l'appendice " (comprenne qui pourra !).

Une difficulté importante

Le principe de ce deuxième *Fear Effect* calque à l'identique celui du premier. Les phases d'action sont entrecoupées d'énigmes. Il vous faudra absolument les résoudre pour accéder à de nouvelles salles. Côté arsenal, on retrouve les armes et munitions du premier volet, auxquelles viennent s'ajouter une panoplie de coups spéciaux façon combo et autres techniques ancestrales. Mais cela suffira-t-il à assurer votre progression dans ce monde de brutes ? Rien n'est moins sûr, vu la difficulté importante du soft et la prise de tête que constituent certaines énigmes. Au chapitre technique, rien à dire, on reprend les mêmes et on recommence. C'est toujours aussi original





et les temps de chargement sont quasi-inexistants. Dommage que la Playstation ait une résolution aussi médiocre (elle se fait vieille).

backstab Score ★★★★

À ne pas mettre entre toutes les mains

En effet, *Fear Effect 2* est loin d'être un jeu tout public, étant assez gore pour sa catégorie. Du début à la fin, on voit le sang couler à flot. De plus, il est assez hot. Les relations qu'entretiennent Hana et Rain sont un rien coquines et on a d'ailleurs droit à quelques scènes torrides entre elles. Quand je vous disais que ça coule… Enfin, la difficulté importante du jeu pourrait en dégoûter plus d'un.

Masto

Devil May Cry

Après plusieurs mois de famine vidéo-ludique, la Playstation 2 montre enfin les crocs avec quelques titres très attendus, tels que *Metal Gear*, *Onimusha*, *Final Fantasy X* et surtout *Devil May Cry* (*DMC*). Ce dernier titre ne vous dit peut-être rien, mais il s'avère déjà au vu des premières démos comme étant le jeu le plus beau sur console de salon.



Jeu d'aventure/action sur Playstation 2
599 F
Disponible en import dès la rentrée 2001

Des démons armés jusqu'aux dents

Il est des jeux qui marquent l'arrivée d'une console sur le marché et *DMC* est un de ceux-là. Redéfinissant ni plus ni moins le genre *Survival Horror* à la sauce gothique en remplaçant les zombies par des démons, vampires et autres fantômes, *Devil May Cry* tient de la merveille tant au niveau graphique qu'au niveau gameplay. L'histoire, quant à elle, semble anecdotique à côté des performances techniques du soft. Vous incarnez Dante, un être légendaire, mi-homme mi-démon, qui part en guerre contre le diable pour venger son père. Pour l'aider dans l'accomplissement de son destin, il dispose non seulement d'une épée, mais aussi d'armes à feu plus puissantes les unes que les autres (y'a un truc qui cloche là ?).



La beauté du diable

Plus tourné vers l'action que *Resident Evil*, *DMC* se distingue encore par la fluidité de l'action, l'animation sans failles et le punch de la réalisation, alliant des vues de caméra impeccables et un univers d'une beauté encore jamais atteinte. Cerise sur le gâteau, les décors sont entièrement en 3D temps réel et réalisés avec beaucoup de détails. Le *gameplay* de *Resident Evil* est conservé et devrait permettre une prise en main rapide et efficace.

backstab Score ★★★★★

Masto

À l'improviste... Toulouse !

Rugby, aéronautique et soleil sont les clichés que tout bon journaliste doit posséder pour parler de la ville rose, capitale de l'Occitanie et heu... du cassoulet. Voilà, c'est fait. Et de toute façon il pleuvait, alors pour les clichés on repassera.

Toujours un train de retard, heureusement que dans ma boîte secrète j'ai les coordonnées de mystérieux contacts qui vont me guider dans cette grande ville. Après un repas et de joyeuses retrouvailles, mes deux guides s'éclipsent, sous prétexte qu'ils ne jouent pas aux JDR, qu'il pleut et qu'il faut donc acheter un parapluie. Me voilà seul et désemparé au sein de cette mégapole. La fameuse solitude de l'homme moderne. Écœuré, je marche dix bons mètres avant de rentrer dans ma première boutique répertoriée : Armageddon.



Comment ça, il n'y a pas de clubs ?

Chez Armageddon, en dehors de *Magic*, les ventes se font surtout autour de *Warhammer*, classique indéboulonnable, *L'Appel de Cthulhu*, *L5A*, et bien entendu *D&D3* et... *AD&D 2*. Les joueurs profitent en effet des réductions actuelles de l'éditeur français pour compléter leur collection. En parlant de Donj', sa sortie a bel et bien permis une remontée des ventes en JDR, ce qui profite essentiellement... aux jeux américains. Les jeux français, eux, ont de la peine à décoller, à part *Agone* et *Prophecy*.
Ayant réussi à n'obtenir aucune coordonnée de clubs, je regarde les affiches sur les murs. Damned, rien sur Toulouse intra muros. Lionel Apers, le vendeur qui a accepté de me recevoir, me le confirme. Toulouse est la seconde ville étudiante de France (40.000 pèlerins), mais ceux-ci jouent "seulement" dans des clubs universitaires. Je prends congé et décide, sous une pluie battante, de rentrer dans une librairie spécialisée en littérature SF.

Les rayons de l'Imagin'ères

Le magasin de Raphaël Ouëd est le repère rêvé pour tous les amateurs de SF, qui pourront non seulement y trouver un choix conséquent de livres, mais surtout les conseils éclairés du maître des lieux.

Backstab (BS) : quel type de clientèle fréquente Imagin'ère ?

Raphaël Ouëd (R.O.) : les quinze-trente ans des deux sexes. Contrairement aux JDR, la barrière entre hommes et femmes est plus souple, voir inexistante si l'on exclue que les dames préfèrent les bouquins de fantastique et de fantasy à la hard science, par exemple.

BS : je suis un client moyen des FNAC et je ne vois pas trop l'intérêt d'aller dans une boutique spécialisée.

R.O. : hé bien, regarde attentivement les rayons et tu verras que j'offre plus de choix qu'une FNAC. De plus, je lis toutes les nouveautés, ou presque... Je ne suis pas sûr que ce soit toujours le cas dans les supermarchés du livre. Ici, on prend le temps de discuter avec le client, parce qu'on a des centres d'intérêts communs. J'ai fait beaucoup de JDR et je connais les rôlistes également. Imagin'ère, comme d'autres boutiques spécialisées, a deux types de clientèles : les passionnés, mais également des personnes qui souhaitent trouver des renseignements précis ou découvrir la SF sans être bousculées.

BS : la SF est considérée comme un genre à part, une "sous-littérature", par l'intelligentsia... (NDLR : on parle de "para-littérature" en Fac de Lettres...)

R.O. : c'est en train d'évoluer doucement, même si on n'est pas prêt d'étudier le Seigneur des Anneaux ou Dune en fac, comme cela se fait en Angleterre. J'ai par exemple des contacts avec les bibliothèques, qui viennent "se servir" pour leur rayon.
Une prof toulousaine avait aussi organisé une journée à thème SF dans son collège. Et, de temps en temps, des étudiants qui font des thèses sur le sujet viennent se renseigner. J'ai même connu un étudiant de Science Po qui en préparait une, comme quoi... En France, sinon, c'est vrai qu'il y a eu peu de thèses publiées sur le thème.





Les bonnes adresses de Toulouse et ses environs :

Club JDR de Blagnac
✉ : club Jeux de Rôles, Salle Leyrac, Place de la Source, 31700 Bleygnac.
☎ : 05 61 71 12 53 (club), ☎ : 06 88 70 12 88 (Daniel) ou 05 61 13 32 75 (Quentin).

Le Cercle des Dragons
Le club spécialiste d'AD&D dans l'agglomération toulousaine. ☎ : 05 62 12 57 79 (Boris) ou ☎ 05 62 12 57 60 (Olivier).

Club JDR de Ramonville
✉ : 12, chemin Pouciquot, 31520 Ramonville.
☎ : 05 61 53 31 34 (Stéphane) ou 05 61 73 19 77 (Alex). @ : crjr@dial .eleane.com
🌐 : http://jump.to/crjrj

Armagueddon
Boutique de JDR, simulation, cartes...
✉ : 75, rue du Taur, 31000 Toulouse.
☎ : 05 61 12 41 48

Univers Parallèle
Boutique de JDR et simulation. ✉ : 32 rue Gambetta, 31000 Toulouse. ☎ : 05 62 30 84 74

Jeux du Monde
Boutique de JDR et simulation, mais aussi figurines, jeux classiques, cartes divinatoires...
✉ : 14, rue Maurice Fonvieille, 31000 Toulouse. ☎ : 05 61 23 73 88

Imagin'ères
Librairie spécialisée dans la SF.
✉ : 19, rue Ste Ursule, 31000 Toulouse.
☎ : 05 61 21 34 49

Terres de Légendes
Magasin de BD. ✉ : 5, rue Gambetta, 31000 Toulouse. ☎ : 05 61 22 79 47 (+ fax)

Le Chat d'Oc
Bar spécialisé dans les soirées gothiques / newwave/ coldwave/ batcave. Si vous y allez en journée, attendez-vous à quelque chose de beaucoup plus tranquille. ✉ : 7, rue de Metz, 31000 Toulouse. ☎ : 05 61 22 83 80 (+ fax)

Planet RZO
Jeux en réseau ; organise fréquemment des tournois (bien) dotés. ✉ 21, rue Gambetta, 31000 Toulouse. ☎ : 05 62 27 29 19

Sup'aero
Cette convention annuelle propose des scénarios fouillés et originaux (découvrez les synopsis sur leur site !). ✉ : Convention Sup'aero, ENSAE, 10 rue Édouard Belin, 31055 Toulouse.
☎ : 05 62 17 88 67 @ : jeuxsimu@ supaero.fr
🌐 : www.supaero.fr/convention

CALENDRIER GN

Du 27 au 29 juillet - Annecy (74)
Retour sur Eïs est un GN med-fan qui se déroulera dans un fort de 1870 au beau milieu d'une forêt.
☎ : Manu au 06 03 21 87 88
@ : hemgath@wanadoo.fr

Du 27 au 29 juillet – Bruxelles (Belgique)
Avatar a pour l'ambition de réunir tous les joueurs de Belgique et d'ailleurs, le temps d'un week-end. Un GN med-fan se déroulera également dans un terrain de 200 hectares. ✉ : Avatar asbl, 44 rue de la gaîté, 1070 Bruxelles. ☎ : +32 (0)2 527 89 76 ou +32 (0)475 208 238 (Marie) - @ : info@ larp.be
🌐 : http://www.larp.be

Les 28 et 29 juillet - Vichy (03)
La langue et l'épée est le douzième épisode d'Argentor - une campagne fleuve. Il s'agit d'un GN med-fan où vous devrez résister à des hordes gobelinoïdes. PAF : 300 F maxi.
✉ : Fabrice Mrugala, 21 rue du Boubonnais, 69009 Lyon. ☎ : Fabrice au 04 72 20 04 06 / 06 88 51 21 00. @ : fabricemrugala@ free.fr

Du 3 au 5 août - Fort les banc (01)
Entre Ombre et Lumière est un GN med-fan qui se déroulera dans un environnement montagneux, autour d'un fort 1870. PAF : 250 F. ✉: Fabien Mathon, 32 rue Basse Crozettes, 26000 Valence.
☎ : 04 75 55 60 35 (le soir avant 22 h).
@ : lupus_888@hotmail.com

Du 3 au 5 août - Bonneville (74)
Sortez votre réserve ! Le Dernier des Mohicans est un GN para-historique où vous partirez sur les traces de trappeurs et des indiens, dans de vrais tipis et une vraie forêt en bois. PAF : 420 F.
✉ : Christophe Gaudin, 1 Allée des saules, 74300 Cluses. ☎ : 04 50 89 32 82 (le soir avant 22 h).
@ : ChrisLBT@ ifrance.com
🌐 : http://www.darkside. ch/ dfs/gn/mohican.htm

Du 3 au 5 août - Bordeaux (33)
Le second épisode de la campagne du nouvel Empire est un GN à thème med-fan. PAF : 230 F.
✉ : Thierry Gelu, 12 rue Paul Verlaine, 33185 Le Haillan. ☎ : 05 56 34 27 09
@ : t-gelu@voila.fr

Les 4 et 5 août - Charlevilles-Mézières (08)
Et le ciel tombera se déroule dans le monde d'Adaloren. Il s'agit d'un GN med-fan orienté diplomatie et intrigues. PAF : non indiqué.
✉ : Aurélien Brunner, 20 rue d'Anjou, 51100 Reims
☎ : 06 63 68 81 48 (répondeur)
@ : gnchamp@caramail.com

Du 10 au 12 août - St Marcelin (38)
Warhammer III est un GN med-fan à l'ambiance... barbare, quoi ! PAF : 200 F
✉ : Mr Dombre, 7, bis rue Parmentier, 38000 Grenoble. ☎ : 04 76 48 28 17 (le soir avant 22 h).
@ : urgul@wanadoo.fr

Du 17 au 20 août - Limoges (87)
Les Larmes de sang vous offrent leur troisième volet. Il s'agit d'un GN med-fan qui mêle habilement diplomatie et intrigues mystiques. PAF : 210 F
✉ : Stéphane Laganne, 6 rue Jules Noriac, 87000 Limoges. ☎ : 05 55 77 90 53
@ : anselme@chello.fr

Une hache derrière le comptoir

Mes déambulations me mènent à Univers Parallèle, boutique bien achalandée avec quelques tables de jeu au fond, et un patron avec une hache derrière le comptoir... Une fausse en latex, s'entend. Enfin, j'espère. Je commence à dialoguer avec le tenancier des lieux, Jacques "Jacquot" le Bail, une figure emblématique à lui tout seul, de part son ancienneté de vingt-cinq ans dans le milieu du jeu toulousain. La conversation s'axe vite sur les jeux français :



"Les jeux français ne sont pas professionnels. J'entends par là qu'ils ne sont pas suffisamment testés par rapport aux jeux américains. Ce ne sont pas de mauvais produits, généralement, mais ils ne sont pas "finis". Personnellement, je suis fidèle au système Chaosium, la sortie de Stormbringer avait été un grand choc pour moi, à l'époque."
La conversation n'est pas évidente, Jacquot étant obligé de s'occuper de ses clients. J'en profite pour me diriger vers les tables de jeux, situées à l'arrière-boutique, et je taille le bout de gras avec des joueurs sympathiques et curieux. Et non, Backstab ne parlera pas plus de jeux de figurines - d'autres revues spécialisées le font très bien. Et non, on n'a pas plus d'infos sur *Rag'naro'k*. Mais si, il sort bien cette année. En tout cas, ces figurinistes sont avant tout attentifs à la qualité des règles et à la beauté des figurines. Le sectarisme n'est pas de mise, puisque tous les jeux sont pratiqués, de *Confrontation* à *Demonworld* en passant par l'incontournable *Warhammer 40.000*.
Pressé par le temps, je prends congé : j'ai rendez-vous avec mes guides, et hop ! direction Jeux du Monde

Y'a vraiment des gens qui ont mauvais goût... Tenez, cette fille avec son parapluie rose bonbon. Arf', en plus c'est qu'elle s'approche... "Heu, c'est toi Laurelle ? Non, rien, ça va. Tiens, il pleut plus... Tant pis pour le parapluie, c'est bien dommage de ne pas en profiter... Bon, on s'arrête cinq minutes dans un bar, puis faut que je bosse. Si, si !"

***

Ha c'est malin, Jeux du Monde est fermé maintenant. Hop ! Un sort de couper/coller et c'est arrangé!

* Grandeur Nature basé sur le JDR *Vampire : la Mascarade*.

We just need another Sup'aero !

Joint par téléphone quelques millions de secondes plus tard, Didier Fontana, vendeur à Jeux du Monde, est revenu sur les activités de sa boutique... et de sa ville :

"Mon coup de cœur du moment ? Fading Suns, sans hésiter. Je n'ai aucun scrupule à le conseiller à des joueurs anglophones qui cherchent un jeu SF. Mais Fading Suns n'est pas qu'un jeu de SF, il possède une ambiance qui me fait penser à celle de Dune ; le côté "spatial" n'est pas forcément le plus plaisant dans ce jeu... Fading Suns offre un système de jeu simple et attractif et des suppléments complets, de grande qualité. À découvrir, vraiment.
Sinon, c'est vrai qu'à Toulouse c'est calme en ce moment. Il n'y a pas de clubs en dehors des facs, c'est dommage... D'ailleurs, j'en profite pour lancer un appel à toutes les bonnes volontés. Enfin bon, on a quand même une convention annuelle bien foutue, celle de l'école Sup'aero. Les scénarios sont rigoureusement sélectionnés, et les organisateurs ne se prennent pas la tête quant aux critères de notation des tournois. Il peut s'agir, par exemple, de faire gagner la table la plus "grande", en additionnant les tailles de chaque participant ! Quant à Jeux du Monde, il apporte sa pierre à cette convention en fournissant des lots."

Retour vers le présent recomposé. Il est tard et on a bien mangé. Direction le Chat d'Oc, bar d'ambiance gothique où se tiennent régulièrement des réunions de La Mascarade (*).

Les bons conseils de Raphaël-le-libraire :

- **Jeux d'Ombre** (*La Compagnie Noire*) par Glen Cook, edition l'Atalante : LE cycle de fantasy du moment.
- **Émergence, Expansion** et **L'Alchimiste du Neutronium** (cycle *Rupture dans le réel*) par Peter F. Hamilton, Ailleurs et Demain, Robert Laffont.
- **Légende** de David Gemmel : classique mais efficace.
- **Cryptonomicon II**, Neal Stephenson, Payot SF : une uchronie originale, rondement bien menée.
- **Harry Potter**, 4 tomes, Gallimard : je vous jure que ce n'est pas une blague, et mon intérêt est allé croissant.



Pas d'ron-ron pour l'Chat d'Oc

L'ambiance est loin des clichés accolés à la mouvance gothique (drogues, SM, ambiance mélancolo-chiante...). Une trentaine de personnes, toutes classes sociales confondues, discute autour des tables. Les looks arborés sont variés : des tailleurs noirs et maquillages sombres à l'amerlok de base, en passant par l'étudiant du samedi soir. Comme déco, des reproductions de Picasso ainsi que des posters de groupes goths, alors qu'un écran passe des clips de musique électro et d'*Imagina 2000*. Bref, de la diversité et une certaine ouverture !

J'ai posé quelques questions à Jean-Luc, l'initiateur du Chat d'Oc en tant que bar goth.

Backstab (BS) : quelle est la démarche du Chat d'Oc ?
Jean-Luc (J-L) : ici les gens viennent pour découvrir les différents styles de musique que sont le gothique, newwave, coldwave ou batcave. Aucune radio ou chaîne TV ne diffusent ces styles, ce qui explique qu'en France, une majorité de la jeunesse ne sait même pas ce qu'est Dead Can Dance. Pour les passionnés de musique alternative, fréquenter des lieux comme le Chat d'Oc est nécessaire car, à Toulouse, culturellement parlant, il n'y a rien rien rien. Toutes les initiatives un tant soit peu alternatives ont disparu. Si c'est du jazz, par contre, il n'y a pas de problèmes. Et encore, il faut être proche de la mairie...

BS : beaucoup de joueurs fréquentent le Chat d'Oc...
J-L : en effet, le Chat d'Oc c'est un peu le choix des rôlistes de la ville de Toulouse. Le mouvement gothique en séduit beaucoup, par ses convergences thématiques, architecturales, liturgique. Il s'agit aussi d'un désir de baigner dans un certain bain artistique, intellectuel...

BS : la Mascarade* se joue souvent ici...
J-L : elle existe depuis quatre ou cinq ans sur la ville, avec des liens avec la Mascarade nationale. Elle est très active et a regroupé, à sa grande époque, plus de cent-cinquante joueurs ! Moi-même, j'ai joué pendant plusieurs mois un des gardes du corps du Prince. Par contre, tu tombes assez mal car ce même Prince vient de démissionner. Le bureau de l'association s'est réuni aujourd'hui même et a élu de nouveaux membres à sa tête. Alors, pour voir ce que ça donne, il te faudra attendre.
Et d'ailleurs, je n'ai pas réussi jusque-là à avoir un entretien téléphonique avec le nouveau bureau. Mais Entre Nous refera bientôt un point sur la Mascarade, promis.
That's all folks ! Le mois prochain, le rédac'chef vous réserve une surprise. C'est courageux, Patrick, de te lancer dans ça, moi j'oserais pas, c'est clair. Ha bon, c'est toi qui a l'idée, c'est moi qui le fait ? C'est gentil, fallait pas...

Raphaël Mournat

Calendrier des manifestations !



Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64
fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier 92300 Levallois Perret
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/



Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.fr
www.fdgn.org

Date limite de remise des annonces : le 25 juin

CALENDRIER GN

Du 17 au 19 août - Vichy (03)
Histoire de Fantômes Chinois est le premier épisode d'une campagne qui se déroulera dans une Chine imaginaire. ✉ : Pascal Meunier, 14 place G.Rambaud, 69001 Lyon. ☎ : 04 72 00 08 43 ou 06 75 48 48 65. @ : pascalmeunier@wanadoo.fr

Du 17 au 19 août - Yverdon (Suisse)
Prélude au Chaos est un GN med-fan orienté action. PAF : 75 FS. ✉ : Max Laager, av. Bains 9b, 1007 Lausanne, Suisse. ☎ : (0)21/601 95 24
@ : max@exfalsio.org

Du 24 au 26 août - Albertville (73)
Hawkmoon est un GN post-apo qui se déroule dans le célèbre univers de Michaël Moorcock.
✉ : Les Joyeux Chaotiks, 7 chemin de la Thuillère, 74290 Annecy-le-vieux.
☎ : 06 09 21 87 88 - @ : hemgath@wanadoo.fr

CALENDRIER JDR

Les 30 juin et 1er juillet - Le Kremlin Bicêtre
Les Antrailles est une convention proposant tous types de JDR. PAF : 20 F (pré-inscription), 30 F (sur place), gratuit pour les meneurs. ✉ : Association des Rôlistes Téméraires de l'Epita, 24 rue Pasteur, 94270 Le Kremlin Bicêtre. @ : antre@epita.fr

Été 2001 - région de Lyon (69)
Rêves de jeu organise des séjours ludiques durant tout l'été, avec un programme complet (JDR, sport, ateliers de théâtre...). ✉ : Associations Rêves de jeux, 13 rue A. Malraux, 69960 Corbas.
☎ : 04 72 50 16 39. Fax : 04 72 50 79 91.
@ : jpb_rdj@club-internet.fr
🌐 : http://www.chez.com/revesdejeux

Du 15 au 25 juillet - Nafraiture (Belgique)
L'association ASBL CERF propose un séjour de dix jours pour des adolescents de treize à dix-huit ans. Au programme : JDR, G.N., activités sportives... PAF : 245 euros (environs 1600 F).
✉ : ASBL CERF, 105 rue de Perwez, 5300 Andenne (Belgique) - ☎ : (0032)85/84.29.17 - 0477/34.36.03 - @ : asblcerf@skynet.be
🌐 : http://users.skynet.be/asblcerf

Les 21 et 22 juillet - Brives-Charensac (43)
L'Assembl'Orc est une convention qui vous propose plusieurs tournois primés (JDR, wargames, réseau, figurines...). ✉ : Association l'Orc Bavard, centre Pierre Cardinal, 9 rue Jules Valès, 43000 Le Puy-en-Velay. ☎ : 04 71 02 66 71 (tel/fax).
@ : macferty@free.fr

Les 28 et 29 juillet - Hyères (83)
La seconde édition des Tisseurs de Rêve propose trente-six heures de jeu non stop avec, entre autres, une grande campagne de Warhammer Battle. PAF 120 F (comprend l'entrée + un tee-shirt). ✉ : Boutique chocho's, 8 rue des bonnetieries, 83000 Toulon. @ : chocho_s@yahoo.fr

Les 10 et 11 novembre 2001 - Nancy (54)
L'édition annuelle des Joutes du Téméraire aura lieu au Palais des Congrès de Nancy. ✉ : ESSTIN, Les Joutes du Téméraire, 2 rue Jean Lamour, 54519 Vandoeuvre-Lès-Nancy cedex. @ : coolben@caramail.com - 🌐 : http://www.chez.com/joutes

Mags & Zines

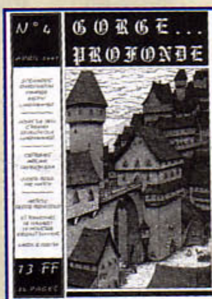
Du nouveau dans le monde de la presse rôlistique ! Un nouveau titre vient d'apparaître et il s'appelle D20 Magazine. Du côté des fanzines, c'est un peu plus calme. Continuez à nous envoyer vos créations. À noter le retour de Gorge Profonde et la continuation du Ronin, qui maintient son rythme de parution mensuel.

D20 Magazine n°1 est un nouveau bimestriel qui fournit des aides de jeu, des scénarios, des reportages pour *D&D3* mais aussi pour le Monde des Ténèbres. Pour ce premier *opus*, on a droit à un gros pavé consacré à *D&D3* : trois scénarios, des aides de jeu, ainsi qu'une courte présentation des *Terres Balafrées*, futur univers traduit par Hexagonal. Sinon, du côté des Ténèbres on a droit à un scénario *Vampire* et *Mage*, ainsi qu'à une aide de jeu consacrée à la Vicissitude et un article sur les chasseurs. Au final un n°1 au sommaire intéressant. Dommage, par contre, que les fonds de page rendent la lecture ardue. Nous leur souhaitons longue vie.
D20 Magazine n°1, 36 F - disponible en boutique et en kiosque.

Le Ronin, fanzine consacré au JDR *L5A*, tient son rythme mensuel. Il en est déjà au n° 7 (délai de parution assurée). Au sommaire, un scénario intitulé L'Œil de Cristal, qui se déroule durant un tournoi dont le prix est très convoité. Sinon, le lecteur trouvera trois aides de jeu. L'une s'intéresse au coût de la vie à Rokugan, l'autre décrit une organisation pirate, et enfin la dernière revient sur l'appendice II de la *Voie du Scorpion*, proposant des écoles mineures de ninjas affiliées à la famille Shosuro. Le Ronin, c'est du 100% recyclable puisque même la quatrième de couverture nous propose un petit almanach. Depuis plusieurs numéros, on vous vante les mérites de ce fanzine et ce septième tome ne déroge pas à la règle. Il allie qualité et utilité, le tout pour un prix modique de 12 F. Les fans de *L5A* se doivent de jeter un oeil, ils ne devraient pas être déçus.
Le Ronin N°7, 12 F (Frais de port : 8 F pour un numéro, 4 F pour 2 et +) - Contact : Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims.



Gorge Profonde revient d'entre les morts ! Pour leur numéro 4, on a droit à quatre scénarios, pour *INS*, *Vampire*, *Warhammer* et *Shadowrun*. On trouve aussi deux aides de jeu, l'une présentant de nouvelles règles additionnelles pour *Warhammer* et l'autre, intitulée Roumanie 1931, s'intéressant à un site étrange nommé Lepenski Vir, qui peut devenir le sujet d'une campagne. On a aussi droit à une nouvelle. Gorge profonde est un fanzine bien présenté et agréable à lire, le tout pour 13 F. On ne peut qu'espérer voir l'équipe de rédaction tenir le rythme de parution.
Gorge Profonde N° 4, 13 F - Contact : Rue du Champ Boby, 63200 Pessat-Villeneuve
Email : gorge-profonde_le-zine@caramail.com



Bifrost est consacré à la SF. Outre une partie présentant des nouvelles, on retrouve un cahier critiques (BD, Romans, Films, TV) et des articles de fonds ou des interviews. Pour le numéro 22, on a droit à un spécial Clifford D. Simak, le papa de *Demain les chiens* ou encore de *La croisade de l'idiot*. Une excellente idée afin de redécouvrir un auteur fabuleux, qui a marqué la SF de sa patte. Pour ce spécial, le carnet nouvelles nous permet de redécouvrir quatre nouvelles de cet excellent écrivain. Un numéro de qualité, que je conseille. **Bifrost N° 22, 65 F - Disponible en boutique spécialisée JDR ou SF.**



Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)

Les gagnants du concours Earthdawn (Backstab n°29)

Les bonnes réponses étaient :

1- Combien existe-t-il de passions différentes ? Réponse : douze
2- Quel est le nom de la reine des Elfes de sang ? Réponse : Alachia
3- À quel race ou type de personnage appartient Verjigorm ? Réponse : Horreur

1er lot (la gamme complète d'Earthdawn en français !) : Stéphane Masseline (76).
2e lot (livre de base - Le Compagnon - L'empire Théran) : Franck Derré (91).
3e lot (livre de base Le Compagnon) : Cédric Chardon (59).
4e lot (un supplément L'empire Théran) : Christophe Lapassouse (62).
5e lot (un scénario Corrompue !) : Stéphane Bordigo (49).





Les gagnants recevront leurs lots dans le courant du mois de juin.

Concours Polaris

Gagnez la gamme complète de Polaris !

Participez à ce concours et découvrez l'univers de Polaris.

Terre. Cinq siècles après notre ère. Une série de catastrophes a détruit la surface de la planète, obligeant l'humanité à bâtir des cités autonomes dans les profondeurs maritimes. Des États militaristes et belliqueux, comme l'Hégémonie ou la Ligue Rouge, se livrent une guerre larvée pendant que des cultes et des sociétés secrètes proposent un avenir radieux aux populations désabusées.

Mais depuis quelques décennies, une nouvelle menace est apparue. La stérilité touche 90% de l'humanité, la menaçant d'extinction à court terme. Son seul espoir réside dans la Force Polaris, une énergie mystique dont seuls quelques rares élus en maîtrisent la puissance.

Polaris est un jeu de science-fiction sombre et violent, où les espoirs de survie ne résident que dans la détermination de quelques aventuriers. Que vous jouiez un techno-hybride, un mercenaire ou une prostituée, vous devrez vous livrer à la piraterie, à l'espionnage ou encore explorer les abysses pour faire surgir ne serait-ce qu'un faible espoir pour l'humanité.



Le magazine des jeux de rôles
backstab

Halloween Concept et Backstab vous proposent un grand concours, pour gagner le livre de base, l'écran et l'intégralité des suppléments de la gamme Polaris : Écran de jeu, Le Guide des Profondeurs, Pirates, Dossiers Confidentiels, Kit de Survie, Équinoxe, Hégémonie, Surface, Encyclopédie Océanographique, Gaïa, Mythes et légendes des Profondeurs, La Ligue Rouge et les romans !

MANCHU 00

Pour gagner l'un de ces prix, il suffit de répondre correctement aux trois questions suivantes. Découpez ou recopiez le bulletin ci-contre et retournez-le à :
Backstab, concours Polaris, 29/31 rue Chaptal, 75009 Paris.

1) Quel est le nom de l'État situé le long des côtes australiennes ?

☐ La République de Coral ☐ La République du Corail ☐ L'Eldorado de la Méduse

2) Laquelle de ces professions n'est pas proposée dans le livre de règles ?

☐ Prostituée ☐ Ouvrier ☐ Samouraï des Mers

3) Quel est le véhicule le plus rapide des trois (sous les mers et sans options) ?

☐ Le chasseur Trident ☐ Le Chasseur Lamproie ☐ Le Chasseur Français

Date limite de réception des réponses : 30 juin 2001
Un seul bulletin par foyer est autorisé.
Polaris est un jeu édité par Halloween Concept.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

e-mail :

PROPHECY

TOUS LES DRAGONS NE DORMENT PAS SUR LEUR TRESOR

PROPHECY Les Versets D' Ozyr

PROPHECY Les Orphelins De Szyl

